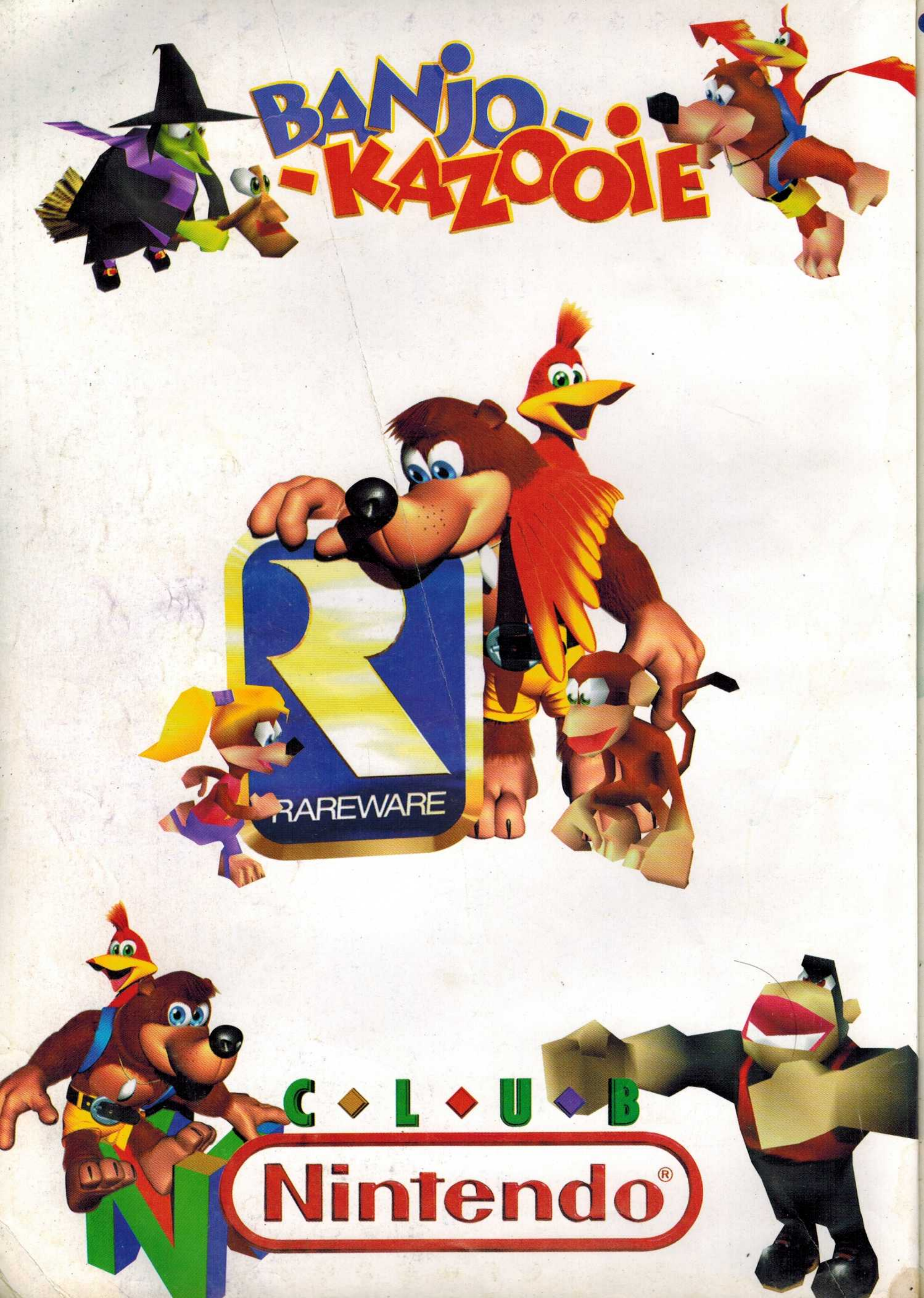

CLUB
Nintendo®
CONOCE A:
MORTAL KOMBAT 4
NBA COURTSIDE
ISS SOCCER 98
DEADLY ARTS
FORSAKEN 64
CRUIS'N WORLD
FLYING DRAGON
QUEST 64
BIO FREAKS
RECKIN BALLS
QUAKE 64
CHECA TAMBIEN:
GAME BOY camera
BRAIN DRAIN
BOMBERMAN
MICKEY MOUSE MAGIC WAND
BANJO-KAZOOIE
Año 7 No.6
Precio $12.00 M.N.
0 10722 85658 8 06


BANJO-
-KAZOOIE
RAREWARE
C L U B
Nintendo®

SUMARIO



DR. MARIO 03
PAGINA 64
BANJO - KAZOOIE 06
NBA COURTSIDE 14
QUAKE 64 28
DEADLY ARTS 32
RECKIN BALLS 44
MORTAL KOMBAT 4 48
QUEST 64 54
KONAMI I.S.S. SOCCER 98 58
OFF ROAD 62
BIO FREAKS 64
FLYING DRAGON 72
CRUIS'N WORLD 75
FORSAKEN 78
ALL STARS BASEBALL 82
KEN GRIFFEY JR. BASEBALL 85
S.O.S.
NHL BREAKAWAY 98 26
GAME VISTAZO A:
CASTLEVANIA LEGENDS 17
GAME BOY CAMERA 36
GAME BOY PRINTER 42
BRAIN DRAIN 51
MICKEY MOUSE MAGIC WAND 53
BOMBERMAN GB 68
RETOS DE MARIO 31
EXTRA 81
RETO MARIO'S PICROSS 87
LOS GRANDES 88

Página 64

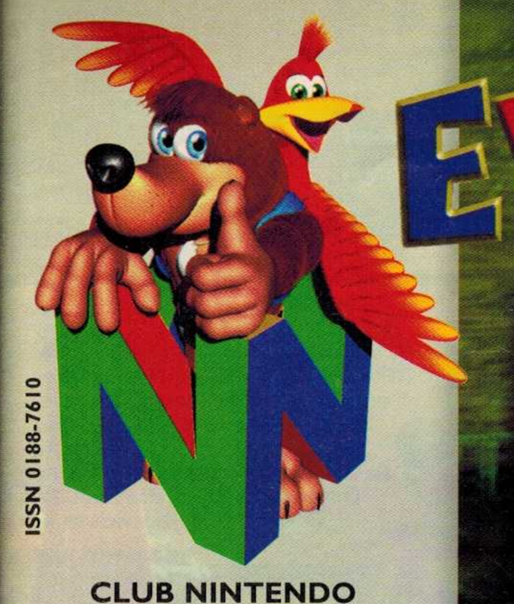
Si lo que querías es variedad, checa todos los análisis que incluímos en este número: Banjo-Kazooie, MK4, Deadly Arts, Quake, NBA Courtside, Cruis'n World, Reckin Balls, Forsaken 64, Flying Dragon, All Stars Baseball 99, Quest 64... y muchos más.

También para GB tenemos una buena cantidad de títulos, entre ellos está Bomberman GB, una buena adaptación del clásico de NES y SNES al GB. Brain Drain es un buen juego de Puzzle y Mickey Mouse Magic Wand es un título para jóvenes jugadores.

Game Boy Camera

¿Quieres conocer un juego extraordinario? ¿O más bien, un juguete extraordinario? Lee en este número nuestro reportaje sobre la Game Boy Camera y la Game Boy Printer y tú decides si es un juego o juguete este aditamento.

36



ISSN 0188-7610

CLUB NINTENDO

Año VII # 6 Junio 1998

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE
GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y
EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.
BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

Año 7 # 6, Revista mensual, Junio 1998, Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernándo Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Carlos Méndez D.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51
Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

EDITORIAL

Estamos por entrar al 2o. semestre de este año. Eso significa que vienen muchos y muy importantes cambios dentro del mundo de los videojuegos. Nintendo, independientemente de sus licenciatarios ha anunciado un cambio en la dirección que desde siempre se había tenido en el diseño de sus títulos. La introducción de la Game Boy Camera es el inicio de esta transformación.

Los usos que se le pueden dar sólo se limitan por la creatividad de los videojugadores. Nosotros, al conocerla, nos dejó apantallados y precisamente por eso, queremos que participes con nosotros a despertar la creatividad de los demás lectores mandándonos tus ideas de aplicaciones o tus videos caseros, tareas escolares o lo que se te ocurra para darle un mejor uso a la Game Boy Camera.

Sabemos que algo que le sobra a los lectores de Club Nintendo es creatividad y sus ideas les podrán servir a otros lectores para despertar la suya y para aplicar mejor la experiencia de los demás. Estamos seguros que esta convocatoria será un éxito como siempre lo ha sido ¡Ah! y al comprar tu Game Boy Camera no se te olvide exigir tu factura en distribuidores autorizados. Algo se nos ocurrirá para más adelante.



Dr. MARIO

Quiero que me respondan algunas dudas sobre el GB, ya que pienso comprar uno. ¿Si lo compro en EUA, lo puedo mandar reparar con Luigi aunque no tenga el sello de Gamela?; ¿Trae incluído el Game Link o dónde lo puedo adquirir? Y por último, ¿para cuándo creen ustedes que saldrá KOF 96 para este sistema?

Enrique Ivan Noriega
Culiacán, Sinaloa

Sí, puedes mandar a reparar tu GB con Luigi si es original, pero te debemos recordar que la garantía de equipos adquiridos en el extranjero no es válida aquí en México, por lo que Luigi te hará un cargo por la reparación. El Game Link del GB Pocket vendrá de regalo cuando compres la Game Boy Printer y lo mejor es que éste será un cable especial, ya que de un lado tendrá la entrada del GB Pocket y del otro extremo una entrada doble para que puedas conectar otro GB Pocket (esa es la entrada de la impresora), o un GB Tabi..., perdón, el GB Clásico. Desafortunadamente no hay planes para que algún licenciatario saque KOF 96 para GB en nuestro continente.

◆

Por favor para los concursos ¿puedo mandar mi factura de Toys "R" Us Del Paso Tx.? Porque ahí lo compré y otros chavos como yo, también lo compraron ahí. Los juegos de Picture Maker, Talent Maker y Polygon Maker los venderán con ratón y cámara o cómo estará ese asunto.

Biog
Ciudad Juárez, Chihuahua

Aunque esos distribuidores son oficiales, sólo son de Nintendo of America, o sea en los EU y Canadá. Hay que recordar que la distribución de equipos Nintendo está dividida en áreas y para la República Mexicana es una sola manejada por Gamela. Es por eso que no se admiten facturas de otros países en los concursos organizados por Gamela, pues sólo cuenta el equipo que los distribuidores autorizados venden. Hasta el momento no se sabe la forma en la que se vayan a distribuir estos juegos con los aditamentos, pero lo más probable es que en Japón se vendan por separado y aquí en América se arme algún paquete.



Quiero comentarles que ustedes no regalan en sus concursos, artículos tan exclusivos de Nintendo y que en ningún lado se puedan conseguir, como el control dorado del concurso de Star Fox. También quiero decirles que fui Al Paso el año pasado y en las tiendas de Toys "R" Us, vi un Nintendo 64 que en vez de incluir el control gris (el normal) venía con el dorado y no creo que siendo tiendas que tienen cadenas en casi todo Estados Unidos, acepten Nintendos 64 piratas, ya que esas tiendas venden todo original. Cuando regalaban el control dorado del concurso hubieran dicho: "Vamos a regalar un control dorado que en cualquier parte lo consigues, pero las firmas del Sr. Miyamoto e Imamura en ningún lado las podrás conseguir".

Salvador Rodríguez Terrazas
Santa Rita, Chihuahua

Bien, lo que pasó en este caso es que tanto Toys "R" Us como NOA, decidieron lanzar al mercado un paquete especial el año pasado en el que se incluía el control dorado (tal y como lo mencionas en tu carta) así como también el GB Dorado (el que mencionamos en el número anterior, en el reportaje especial del GB para ser más exactos). En realidad esos controles no se pueden conseguir en nuestro país, debido a que esta fue una promoción exclusiva de esa tienda y el control en cuestión no se piensa vender por separado, así que realmente es un control de colección y que ya no se puede conseguir en ninguna parte... a menos que NOA haga otra promoción.

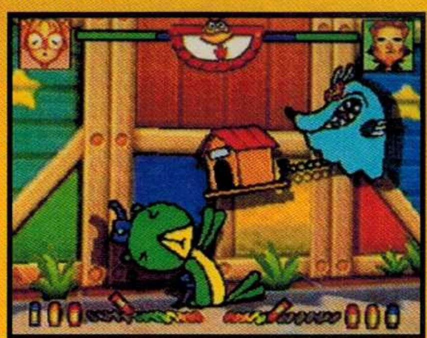
◆

Por favor (se los he pedido como en 6 cartas) vuelvan a poner el póster en cada edición. Hagan más

especiales cada año, por ejemplo un especial dedicado a algún juego en particular o algún sistema (GB, SNES, N64). Además quiero pedir su opinión acerca de algo: Mi hermano dice que ya no deberían hacer juegos en 2D para el N64, que porque (según él) no aprovechan todo el N64 y también dice que ya deben evolucionar. Pero para mi gusto son los mejores, lo único que no me gusta es que los personajes son muy pequeños ¡Ah! pero eso sí, los paisajes están muy padres y bien realizados. Bueno después de este rollote... y ustedes ¿qué opinan?

Jesús Contreras Burciaga
Cd. Lerdo, Durango

Cualquier tipo de sugerencia la estamos tomando en cuenta en este momento para el nuevo formato de la revista (para el mes próximo). Respecto a lo de los especiales por cada juego, tanto Nintendo of America como Gamela México están estudiando en este momento el traer a México (y en español, obviamente) las Player's Guides de Nintendo Power. Estas guías son números especiales dedicados a un sólo juego en especial. Estas guías no tendrán nada que ver con la publicación normal de la revista, ni con nuestros números especiales, solamente serán ediciones especiales de juegos Hits, pero todavía tienen que decidir las compañías involucradas el futuro de éstas. Pues nuestra opinión respecto a ese tópico es muy controversial. Aunque la mayoría de juegos para el N64 son de gráficos poligonales, muchos jugadores gustan de los títulos con gráficos en 2D en nuestro continente como en Japón. Tal es el caso de Konami, que en Japón se ha dedicado a lanzar juegos con este estilo de gráficos para el N64. Entre los juegos que mencionamos se encuentra un título de Puzzle de nombre "Puzzle Dama" donde los personajes que aparecen al fondo del panel, tienen muchísimas animaciones en 2D, otro ejemplo será Rakugakids, el cual es un título de peleas pero también con gráficos de caricatura en 2D y que saldrá próximamente en ese país. Sería muy bueno que Konami decidiera traer estos juegos a nuestro continente.



RAKUGAKIDS

¿Qué tal amigos? Escribo esta vez para felicitarlos por nuestra revista pues está de pelos (aunque unas 15 hojas de más no estorbarían) y de paso aprovecho para hacerles unas preguntas que me están dando tumbos en el cerebro. Los juegos de NBA in the Zone, F1 Pole Position, Automobili Lagorghini y San Francisco Rush ¿para cuántos jugadores son? me urge saber la respuesta, pues en su análisis de los susodichos no mencionan estos datos (excepto Automobili Lamborghini que no tuvo análisis). ¿El juego de Konami llamado Battle Dancer, es el hoy conocido como Fighters Destiny y el WWF 98 de Acclaim es el mismo que WWF Wrestling de la misma compañía? ¿Qué pasó con Buggie Boggie, Climber y Kirby's Air Ride?

Adriel A. León Loría
Campeche, Campeche

Ok, vamos por partes: NBA In the Zone.- 4 jugadores simultáneos. F-1 Pole Position.- 2 jugadores simultáneos. Automobili Lamborghini.- 4 jugadores simultáneos. San Francisco Rush.- 2 jugadores simultáneos. Aquel fue un terrible error de nuestra parte, ya que al analizar por primera vez "Fighters Destiny" le dimos el crédito del juego a Konami cuando en realidad el juego es de Ocean (como después lo publicamos). El juego de Battle Dancers de Konami es el que conoceremos como Deadly Arts en América y GASP en Japón (en este número analizamos este juego). El juego de Acclaim es el mismo pero con diferente nombre. Tal como lo mencionamos en el reporte del Space World, el juego de Climber fue incorporado a Talent Maker, Kirby's Air Ride fue cancelado al igual que Buggie Boggie.



¿Qué dice Pierre cuando se sale del Ring?

Veo que en el Dr. Mario del número de Marzo '98, la preocupación de los propietarios del NES y SNES por la posible "desaparición", de sus sistemas, yo quiero decir algo que me parece importante al respecto. Un sistema NO puede desaparecer, sólo pueden dejar de salir juegos nuevos para él, pero con 500 títulos (o más) no puedo decir que desparezca, por ejemplo, a mí me gusta Megaman y sé que sólo en el NES lo voy a ju-

gar o Lolo o Arcanoid. Yo podría vender mi SNES para comprarme el N64 pero ¡no!, calculo que me falta conocer unos 400 juegos de SNES y terminar unos 440, así que no preocupa que no salga el Donky Kong Country 4 (en el cual iba a salir de nuevo Kiddy Kong y su hermano gemelo a rescatar a Donkey, Dixie y Diddy). ¿Qué tal les caí? Por cierto, el tiempo se encargó de demostrar que son mejores que Game Pro (no se incomoden, es cierto) lógica Aristotélica.
p= En tiempos de crisis, sólo subsisten las mejores revistas de videojuegos.
q= Club Nintendo aún permanece.
r= Club Nintendo es la mejor revista de videojuegos.
p,q→r

Gerquu

Guadalajara, Jalisco

Pues eso que mencionas es cierto... bueno, las 2 cosas (¡no es cierto! nada más lo de los cartuchos, si no, van a decir que no somos nada modestos). Nosotros siempre hemos considerado a los equipos viejos como objetos de colección y para ser sinceros, todos los que laboramos en esta revista hacemos lo mismo que tú. En este momento estamos adquiriendo una increíble cantidad de cartuchos viejos de NES y SNES para completar nuestra colección o terminar juegos que nunca habíamos acabado. Pero, ¿y otros lectores que opinan?

◆

Quisiera comentarles que hay un lugar en donde se puede ir a jugar N64 sin ningún problema, sólo que tienes que pagar (dependiendo del tiempo que quieras jugar) una moderada cantidad de dinero. Estos lugares están "Autorizados" por parte de Nintendo o de Gamela para hacer ese tipo de "negocio" sacando y obteniendo dinero.

Alejandro Domínguez Mejía
Tlalnepantla, Edo. de Méx.

De unos meses a la fecha, se han puesto de moda estos sitios en diferentes puntos de la República Mexicana. Definitivamente estos sitios no están autorizados por Gamela para operar y aunque al principio puede parecer muy llamativo el hecho de ir a jugar "las veces que quieras en cierto período de tiempo por una módica cantidad de dinero", si uno se pone a hacer cuentas, tu dinero no se aprovecha bien. En tal caso lo que te conviene es rentar tu videojuego en una tienda especializada como Videocentro o Blockbuster, pues por lo mismo que alquilas un juego por 2 horas en un local de éstos, puedes tener el cartucho por 3 días.

◆

Entiendan esto: Son la única revista que nosotros podemos consultar para ser objetivos en un videojuego, pero no sirve de nada si cuando pedimos un comentario sobre qué juego es mejor que otros nos dicen: "La respuesta está solamente en ti"; tan sólo díganlo, ustedes tienen la experiencia para responder tomando en cuenta las gráficas, movimientos, sonido, etc. Ya si nosotros queremos buscar una opinión, consultaremos con amigos o ¿por qué no? también con la suya, pero no lo olviden, ustedes analizan los juegos no tengan miedo a decir qué es mejor entre una cosa y otra.

Alfredo Guevara González
Puebla, Puebla

Ese es un muy buen punto. Nosotros consideramos como un problema el hecho de que exista gente con diferentes puntos de vista y el nuestro no vaya a concordar con el de muchos de nuestros lectores. Ese puede ser un buen experimento para el nuevo formato de la revista; pero debemos anticipar que probablemente más de 2 personas no estrán de acuerdo con nosotros.



Para los que lo querían oir... a nosotros nos gustó más FIFA World Cup que ISSS 98.

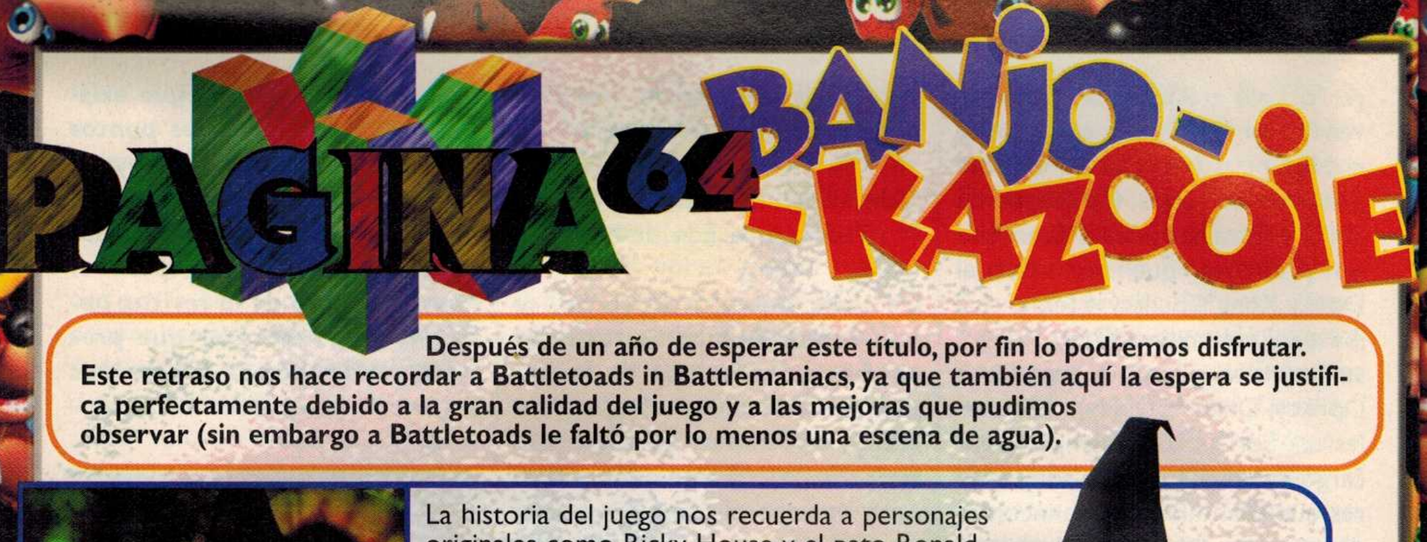
◆

Notas del editor
Pues bueno... después de más de 6 años con el mismo formato en Club Nintendo, no nos queda más que decir adiós al de este número y prepararnos para ver qué sorpresas nos depara el próximo ejemplar de Club Nintendo. Obviamente habrá bastantes secciones nuevas, algunas se mantendrán pero cambiarán su diseño y alguna que otra desaparecerá. Lo que sí no cambiará es nuestra dirección para que nos envíes tus comentarios de la nueva revista en cuanto salga:

Revista Club Nintendo
Hamburgo # 8 Col. Juárez
México, D.F. CP 06600

Nuestro e-mail (provisional) es:
conejo@nintendo.com.mx

Visita la página de Gamela México en:
www.nintendo.com.mx



Después de un año de esperar este título, por fin lo podremos disfrutar. Este retraso nos hace recordar a Battletoads in Battlemaniacs, ya que también aquí la espera se justifica perfectamente debido a la gran calidad del juego y a las mejoras que pudimos observar (sin embargo a Battletoads le faltó por lo menos una escena de agua).

La historia del juego nos recuerda a personajes originales como Ricky House y el pato Ronald. Todo comienza cuando la bella bruja Gruntilda se encontraba frente a su caldero resolviendo una pócima que le diría quién es la bella. Entonces el caldero le dijo que la más bella de todas era Tootless y que además era amable y educada. Como era de esperarse, Gruntilda se enfurece y decide ir tras su rival.

SHE'S THE PRETTIEST GIRL

IT'S TOOTLES, SHE'S CUTE AND KIND!

WELL...WE'LL SEE ABOUT THAT

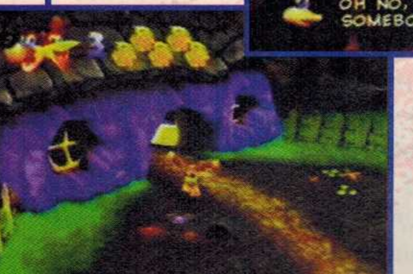
Mientras tanto Tootles se encontraba alegremente jugando y contándole a Bootles el topo, que esperaba que su hermano Banjo se despertara porque ese día iban a ir a una aventura. En ese momento, volando a toda velocidad venía Gruntilda lista para raptar a Tootles.

WAKES UP, WE'RE GOING ON AN ADVENTURE!

YOU'LL SOON BE UGLY, WHAT A PITY!

Por otro lado Banjo dormía plácidamente mientras afuera se desarrollaba una lucha titánica. En la mochila del oso, estaba Kazooie y al escuchar el relajo de afuera, despierta a Banjo para ir a averiguar qué pasa.

OH NO, SHE'S GOT HER! SOMEBODY......HELP!





El juego cuenta con 3 archivos para almacenar tus avances y como puedes ver la gente de Rare se vio creativa al no usar los formatos clásicos de pantallas. En vez de eso pusieron a Banjo y a Kazooie en acciones cotidianas como dormir, cocinar o jugar Game Boy. Esta última muestra a Banjo jugando este mismo título para GB; bueno, lo suponemos por la música que se escucha.



Puesto que el juego tiene una gran cantidad de movimientos (al parecer son 24), necesitarás ayuda y para eso está Bootles el topo, que te ayudará en todo momento, a pesar de que Kazooie y él no se llevan muy bien que digamos. Cada que veas un agujero de topo en el piso, Bootles saldrá para darte información muy valiosa.

Al principio no tienes todos los movimientos. Para obtenerlos, necesitas encontrar todos los agujeros de topo para que Bootles te diga cómo usarlos y al hacerlo active el botón. Por cierto, desde ahora acostúmbrate a buscar cosas como loco. Bueno, regresando a los movimientos, puedes decirle a Bootles que no quieres aprender los movimientos básicos y te saltas este trámite, sin embargo hay movimientos que tendrás que aprender aunque hayas acabado 80 veces le juego.



Al comenzar a jugar lo harás en un nivel de entretenimiento, sin embargo aquí también debes encontrar cosas. Tu energía se basa en 5 hexágonos de miel y si quieres más tendrás que juntar 7 contenedores hexagonales para obtener un nivel de energía

Ya que terminas de explorar este nivel, ve hacia la entrada de la guarida de Gruntilda para comenzar tu búsqueda. Por cierto, esta bruja está tan modernizada que va a usar un aparato para robarle a Tootles sus características físicas.



Al llegar al interior de la guarida de Gruntilda, verás que se trata de un lugar bastante espacioso. Todos los niveles del juego están aquí dentro y para tener acceso a ellos, tienes que encontrar unas piezas de rompecabezas las cuales se localizan dentro de los mismos niveles (10 en cada uno, para ser más exactos) a excepción de otros extras que están en la guarida misma.

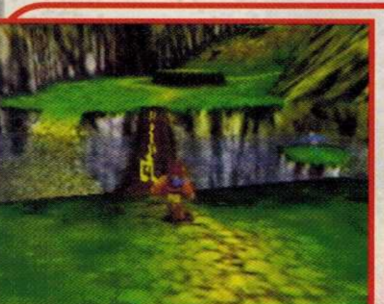




Aquí hay que explicar algo interesante. Dentro de los niveles debes encontrar unos swit-



ches con la imagen de Gruntilda, los cuales hacen aparecer las piezas de la guarida.



Si quieres pasar a dichas zonas, hay que juntar una cierta cantidad de notas musicales para ir



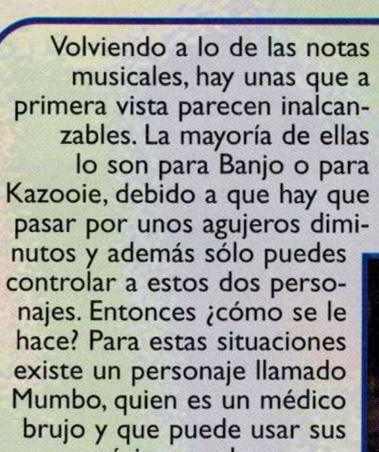
abriendo puertas. Las notas sólo las puedes hallar dentro de los niveles los cuales poseen 100 cada uno. Obviamente no van a estar las 100 dentro de una bolsa con un letrero señalándolas. Tendrás que buscarlas por todo el nivel.



Otra cosa por buscar dentro de la guarida son unos calderos mágicos. Cuando encuentres 2 del mismo color, podrás saltar de una parte a otra de la guarida.

Cada nivel cuenta con un switch que tienes que activar, si quieres terminar todo el juego.
Ahora, ya que vayas juntando piezas de rompecabezas, tienes que encontrar (recuerda que este juego es de encontrar cosas como loco) los cuadros donde van las piezas.
Cuando encuentres uno de éstos, podrás colocar las piezas que te faltan dentro de él y también las puedes quitar, pero una vez que completes el rompecabezas, ya no podrás quitarlas puesto que la entrada al nuevo nivel se activará de

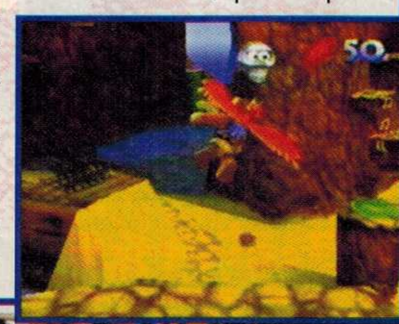




inmediato y no habrá vuelta atrás. Al abrir el nuevo nivel, tendrás que buscar dicha entrada también, ya que los cuadros con los rompecabezas no son como los de Mario. Además hay entradas a niveles que se sitúan en zonas de acceso restringido.

Volviendo a lo de las notas musicales, hay unas que a primera vista parecen inalcanzables. La mayoría de ellas lo son para Banjo o para Kazooie, debido a que hay que pasar por unos agujeros diminutos y además sólo puedes controlar a estos dos personajes. Entonces ¿cómo se le hace? Para estas situaciones existe un personaje llamado Mumbo, quien es un médico brujo y que puede usar sus mágicos poderes para transformar a Banjo en otro ser viviente. Tal vez estás pensando que también hay que buscarlo para que te brinde ayuda y pues sí, así es. ¡Ah! pero no hay por qué preocuparse, su choza no es difícil de localizar; por lo que sí te debes preocupar es que te cobra cierta cantidad de cráneos, dependiendo el nivel en el que lo encuentres.
Los cráneos pueden estar en lugares tan raros que no será tan fácil obtenerlos.







Parte de los muchos movimientos que tienen estos dos personajes consiste en volar. Hay 2 variedades de este movimiento. Primero está el que aprendes afuera de la guarida y con él puedes volar distancias cortas. Si quieres llegar de un sitio elevado a otro más abajo, este movimiento ayuda mucho, pero si quieres alcanzar un sitio a la misma altura, muchas veces conviene usar el movimiento en donde Banjo brinca y Kazooie saca la cabeza para picotear ya que, aunque no parezca, logras recorrer una distancia mayor.

Bueno, ya dimos un tip. Lo que en realidad queríamos ver era la otra variedad de volar. Aquí las distancias que alcanzas son mucho más largas pero (no podía faltar) necesitas tener unas plumas para que Kazooie pueda volar y como seguramente te lo imaginas, hay que buscarlas. Sin embargo, la cosa no es tan fácil como hallar las plumas (rojas, por cierto) y ya. Hay que localizar las plataformas desde las que Kazooie saldrá disparado (rojas también).

¡Uff! ¡Cuántas cosas por buscar! Y todavía faltan más. Banjo tiene un arma muy poderosa (no es su banjo) que arroja muchos huevos (tampoco es Yoshi) hacia adelante y hacia atrás. Se trata del mismísimo Kazooie, pero existe un pequeño problema y es que hay que buscar dichas municiones. Como máximo puedes tener 99 y si sigues tomando se desperdiciarán, ya que no son acumulables.

Otra de las cosas que también tendrás que buscar son unos personajes bastante raros. Hay 5 de estos en cada nivel y al rescatarlos a todos, obtienes una pieza de rompecabezas.



¡Ah! Casi se nos olvida mencionar que existe una segunda variedad de plumas que son doradas y que le dan la gracia de ser invencible por unos instantes.

Y por si fuera poco, en los niveles, hay ciertos ítems especiales que puedes llevarle a algún personaje para que éste te ayude. Por ejemplo, en un nivel se encuentra un mico que si le llevas una naranja, hará que se levante un pedazo de tierra para alcanzar un sitio alto.

En otro nivel podrás ver a un pirata que está llorando porque su barco se hundió y su tesoro estaba en las bodegas de éste. Si logras rescatar el tesoro y llevarlo con su dueño obtendrás una pieza del rompecabezas. Y si creías que era todo lo que tenías que encontrar, recuerda que el objetivo de tu aventura era buscar a tu hermana; esto lo decimos por si acaso ya lo habías olvidado.

Ya hemos hablado mucho de ítems escondidos y aún no hemos mencionado nada de los niveles. Queda de sobra decir, que la variedad de escenarios es muy grande. Tenemos agua, desierto, selva, playa, llanura y hasta una casa de gigante.



Ahora, los niveles son tan grandes, que dentro de ellos hay mini-niveles con acertijos por resolver. Por ejemplo, en la escena de la playa tienes que entrar por las bodegas de un barco, al interior de una enorme concha marina, existe un acertijo dentro de un castillo que está sumergido en una pequeña laguna y todo esto es sólo una parte pequeña del nivel.

Hay otro nivel que es como un desagüe y que se divide en 2 partes. La segunda, a la que llegas atravesando un túnel subterráneo te lleva a un enorme depósito de agua, donde se encuentra un gigantesco pez de metal. Para empezar tienes que liberarlo para que salga a flote

y luego puedas introducirte a su interior.

Aparte de todas las cosas que necesitas hacer dentro de este pez,

hay muchas otras afuera de éste que se tienen que atender.

En el nivel de selva, hay cosas tan extrañas como ranas de colores, estatuas raras, un cocodrilo gigante, un huevo inmenso y pirañas por todas partes. Si quieres ver qué ocurre con todas estas cosas, tendrás que jugar y pasar algunos niveles por ti mismo, ya que no hemos dicho nada de los jefes y el espacio se agota.



El gorilla que se ve aquí, tratará de golpearte con naranjas para impedir que descubras 2 secretos que guarda.

Este cangrejo oculta algo y si quieres saber qué es, hay que evitar a toda costa (o playa) que te dé un golpe con sus pinzas.

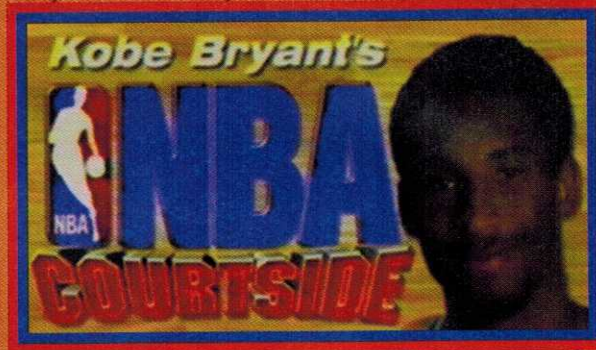
Ahora que si con un cangrejo no te basta, espera a ver a todos los que te atacan en las cloacas, cuando entres en su guarida.

Existen mini-jefes que puedes derrotar pero sólo por unos instantes, ya que se recuperan y vuelven a atacar. Los tiburones de la playa o los toros son algunos ejemplos.

Bueno, ahora sí nos extendimos dando una introducción de este súper título y es que la verdad no es para menos, pues ofrece tanto a los fans de los juegos de plataforma, que estamos seguros que este título te va a encantar y te va a dar muchas horas (y días) de diversión y entretenimiento. Al igual que con DKR, la gente de Rare hizo un trabajo excelente con la música. Los gráficos están muy bien hechos y la imaginación de esta gente en los niveles, los hacen lucir mucho. Si crees que exageramos, compruébalo tú mismo y verás que tenemos razón al decir que es el mejor juego de plataformas en 3D que hasta ahora ha salido. Habrá que esperar para ver en qué están trabajando en estos momentos ¿no crees?


BANJO
KAZOOIE
TM
¡YA ESTÁN AQUÍ!
No pierdas tiempo adquierelo ¡ya!
y disfruta esta increíble
aventura en ambientes
tridimensionales
BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A.
www.nintendo.com.mx



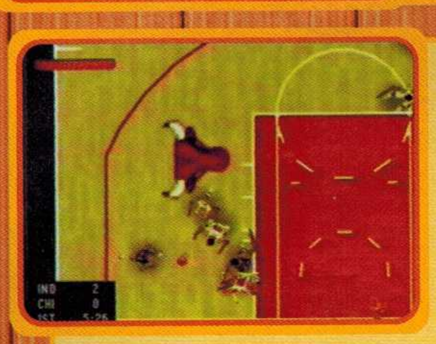




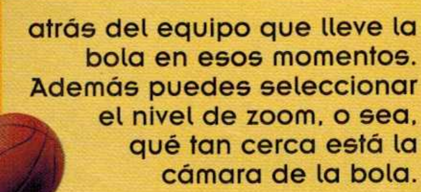


Uno de los juegos que Nintendo está planeando sacar es este título que obviamente cae en la categoría de Nintendo Sports. Para empezar, si quieres saber si este título es mejor que el de Konami, la respuesta es sí, pero para que te convenzas vamos a echarle un vistazo.

Como ya es una obligación en los juegos de deportes, NBA Courtside presenta varias opciones de juego que son un juego de exhibición (Pre-Season), un juego de temporada (Season en donde podrás jugar contra todos los demás equipos de acuerdo a un calendario o si lo prefieres puedes adelantarte hasta los Play-offs para llegar rápidamente a la final.



Al estar en la duela puedes escoger el tipo de vista que se usará para presenciar el partido. Tenemos vista de prensa, desde las alturas, lateral, desde atrás de la canasta de algún lado o



atrás del equipo que lleve la bola en esos momentos. Además puedes seleccionar el nivel de zoom, o sea, qué tan cerca está la cámara de la bola.







Si a ti te gusta cometer faltas, existe la opción de seleccionar el nivel de los árbitros, en el que podrás elegir qué tan estrictos se pondrán en la marcación de éstas.

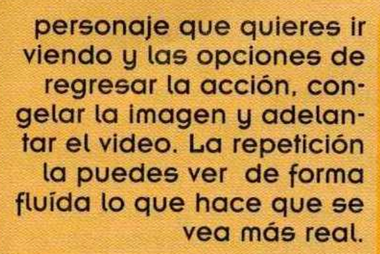


Las sustituciones de jugadores las hace automáticamente el CPU, sobre todo después de que algún miembro del equipo comete alguna falta. Sin embargo, si te gusta meterte totalmente en el juego puedes poner en manual esta opción para que tú mismo hagas los cambios necesarios cuando lo creas conveniente.





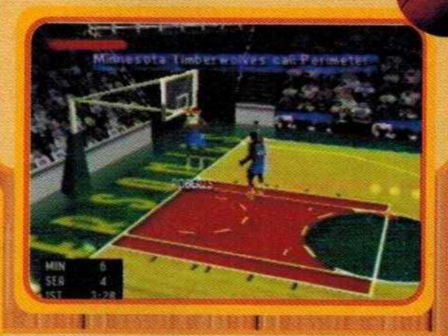
La repetición instantánea les quedó muy bien a los programadores. Esta presenta las rotaciones para poder ver la acción desde cualquier punto de vista, los acercamientos, la selección del personaje que quieres ir viendo y las opciones de regresar la acción, congelar la imagen y adelantar el video. La repetición la puedes ver de forma fluída lo que hace que se vea más real.







Las llamadas a jugadas especiales también vinieron incluídas en este título. Obviamente también puedes seleccionar tus jugadas y acomodarlas a tu gusto.





Algo muy padre que tiene el juego es que cuando un jugador lleva el balón y se prepara para clavarla, la cámara toma otra perspectiva mientras la acción continúa.



De los detalles que trae el juego están los reflejos del piso, las voces del público en las gradas, los efectos de sonido en donde entran los rechinidos de la suela del tenis, las voces del locutor, los buuuus de la gente, los flashes de los fotógrafos, etc. Le dan mucha vida al juego haciendo que el jugador se meta más al partido.









Las jugadas de fantasía no podían faltar. En las fotos podemos ver cómo un jugador lanza el balón hacia el tablero asistiendo al otro jugador que espera la bola para retacarla.



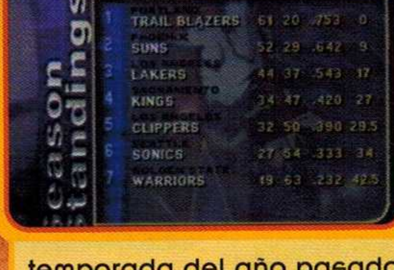


En NBA Live de Electronic Arts manejaban un detalle muy padre que en este juego hubiera etsado excelente agregar. Cuando un jugador cometía falta en ciertas circunstancias, se procedía a los tiros libres. El jugador que iba a tirar tenía que atinarle a dos medidores que regulaban la altura y dirección del balón. Lo interesante era que el otro jugador, al que le estaban penalizando podía distraer al otro presionando los botones ya que el público tenía de esos globos largos que se usan para distraer a los jugadores. Este detalle hubiera estado padre en el juego.

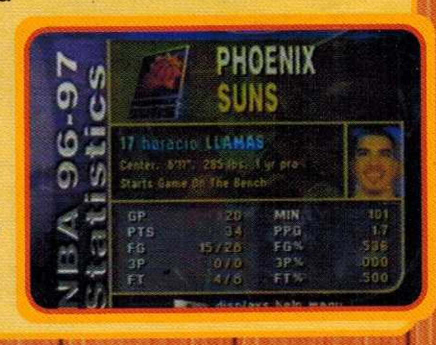
Cuando juegues en Play-offs puedes escoger la duración de éstos, decidiendo cúantos partidos se van a jugar en cada etapa. Esto es muy bueno ya que así puedes ponerte de acuerdo con tus cuates y se organiza un mini torneo rápido en donde sólo se juegue un partido por ronda. En esta opción también puedes poner al CPU a simular los juegos (por si te da flojera jugarlos tú) y así sólo esperas un segundo para que conozcas el marcador.



Y qué sería de un juego de deportes sin la posibilidad de crear a tus propios personajes. Aquí seleccionas el color de piel, la cara, la altura, el peso y el número de la camiseta. También le tienes que poner un nombre al jugador y asignarle los atributos que forman parte de las habilidades de esta persona. Por cierto, ¿Se han fijado que siempre ponemos a Gus como nuestro jugador estrella en todos los juegos de deportes que cuentan con esta opción?



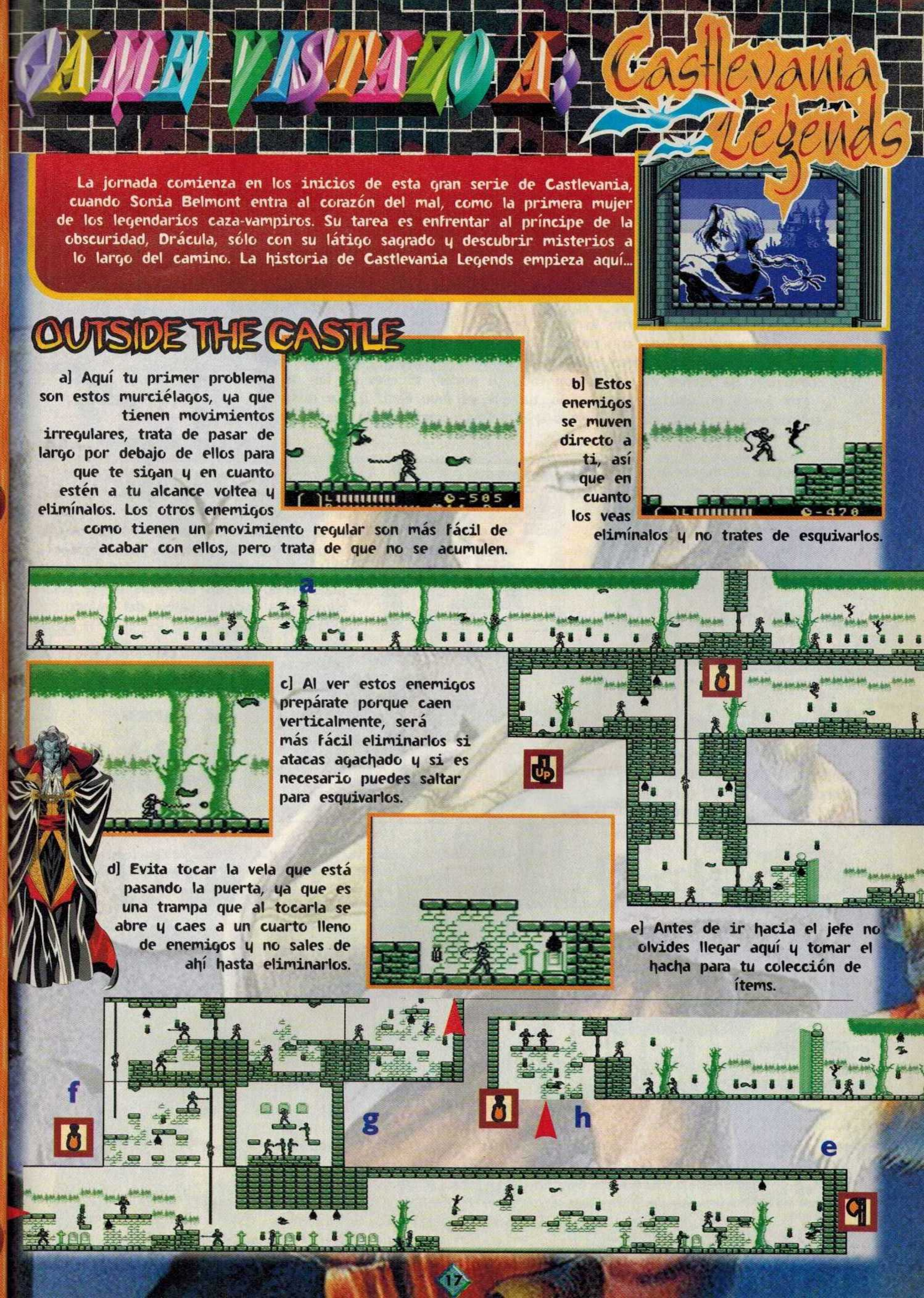
Obviamente no podían faltar las estadísticas de los equipos y jugadores que están de acuerdo a la temporada del año pasado para todos los jugadores de cada equipo. Además, casi se nos olvida decirte que todos los equipos están presentes; sería imperdonable que faltara alguno, ¿no crees? Estas estadísticas son las que el CPU toma en cuenta para sacar al ganador en los partidos que son simulados (como en los Play-offs o en la temporada regular).



Para nuestro gusto, éste es el mejor juego de Basketball que ha salido hasta ahora para el N64 (habrá que esperar que nos depara el E3), pero como siempre decimos es mejor que tú lo veas primero, lo evalúes y tomes tu propia decisión. Las gráficas están bastante detalladas (sobre todo los jugadores), los efectos de sonido (muy realistas y básicos en este deporte) y los detallitos (luces y reflejos en el piso) lo hacen un muy buen juego en su estilo y estamos seguros que los seguidores de este deporte no quedarán defraudados por NBA Courtside. Vale la pena que le eches un vistazo.

GAME VISTAZO A: Castlevania Legends

La jornada comienza en los inicios de esta gran serie de Castlevania, cuando Sonia Belmont entra al corazón del mal, como la primera mujer de los legendarios caza-vampiros. Su tarea es enfrentar al príncipe de la obscuridad, Drácula, sólo con su látigo sagrado y descubrir misterios a lo largo del camino. La historia de Castlevania Legends empieza aquí...



OUTSIDE THE CASTLE

a] Aquí tu primer problema son estos murciélagos, ya que tienen movimientos irregulares, trata de pasar de largo por debajo de ellos para que te sigan y en cuanto estén a tu alcance voltea y elimínalos. Los otros enemigos como tienen un movimiento regular son más fácil de acabar con ellos, pero trata de que no se acumulen.

b] Estos enemigos se muven directo a ti, así que en cuanto los veas elimínalos y no trates de esquivarlos.

c] Al ver estos enemigos prepárate porque caen verticalmente, será más fácil eliminarlos si atacas agachado y si es necesario puedes saltar para esquivarlos.

d] Evita tocar la vela que está pasando la puerta, ya que es una trampa que al tocarla se abre y caes a un cuarto lleno de enemigos y no sales de ahí hasta eliminarlos.

e] Antes de ir hacia el jefe no olvides llegar aquí y tomar el hacha para tu colección de ítems.

Sonia Belmont

Esta joven mujer fue la primera de la familia Belmont en dejar su nombre para la posteridad como una caza-vampiros. Ella aprendió a usar el látigo gracias a su sabio abuelo y a muy temprana edad percibía presencias físicas y espirituales, cosa que un humano ordinario no puede.





Este ícono te da una vida extra, recuerda si te tardas demasiado en tomar cualquier ítem, éste desaparece.

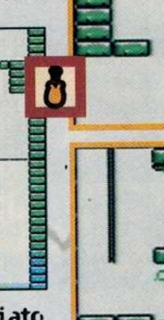


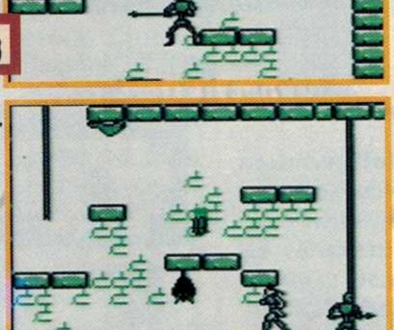
Al tomar este ícono recuperas energía y es muy útil en momentos críticos. Pero si vas con la barra de energía llena, te darán un corazón en su lugar.

El juego cuenta con dos modos de juego STANDAR y LIGHT. En el primero comienzas como normalmente lo haces en otros juegos de la serie de Castlevania, o sea con un látigo pequeño que en el camino va incrementando su poder con unas esferas; en cambio en Light Mode desde que comienzas ya tienes el látigo con todo su poder, si eres un fan de este juego no utilices este modo, ya que es muy fácil y sin duda terminarás el juego sin problemas y sin involucrarte en la historia.



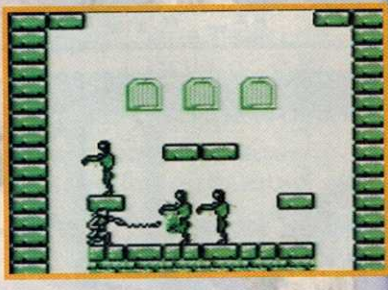
h] Aquí elimina al murciélago y rápido colócate en el lugar que indica la foto, así dejas pasar a los enemigos y no te tocan.





f] Al subir, de inmediato salta a la plataforma de la izquierda, para que al caer el enemigo no te toque.

g] Aquí hay otra de las velas que son trampas, pero si llegas a caer en esta o en la anterior, la técnica es: En cuanto puedas baja al nivel de los zombies y agachado te colocas debajo de la plataforma, así los enmigos no te tocarán y con toda la calma del mundo los eliminas para que aparezca la vela que te saca de este cuarto.

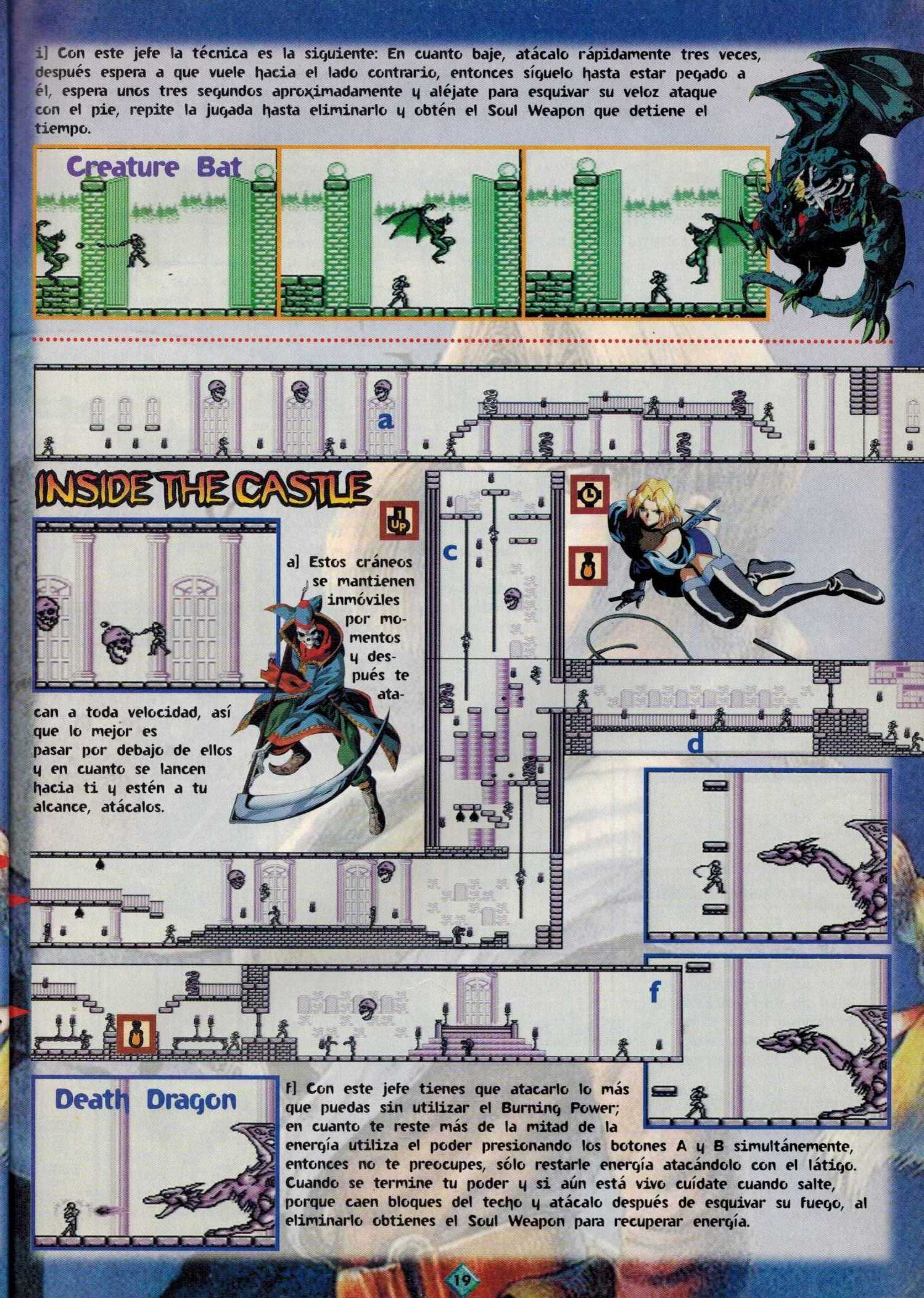


c

d

i

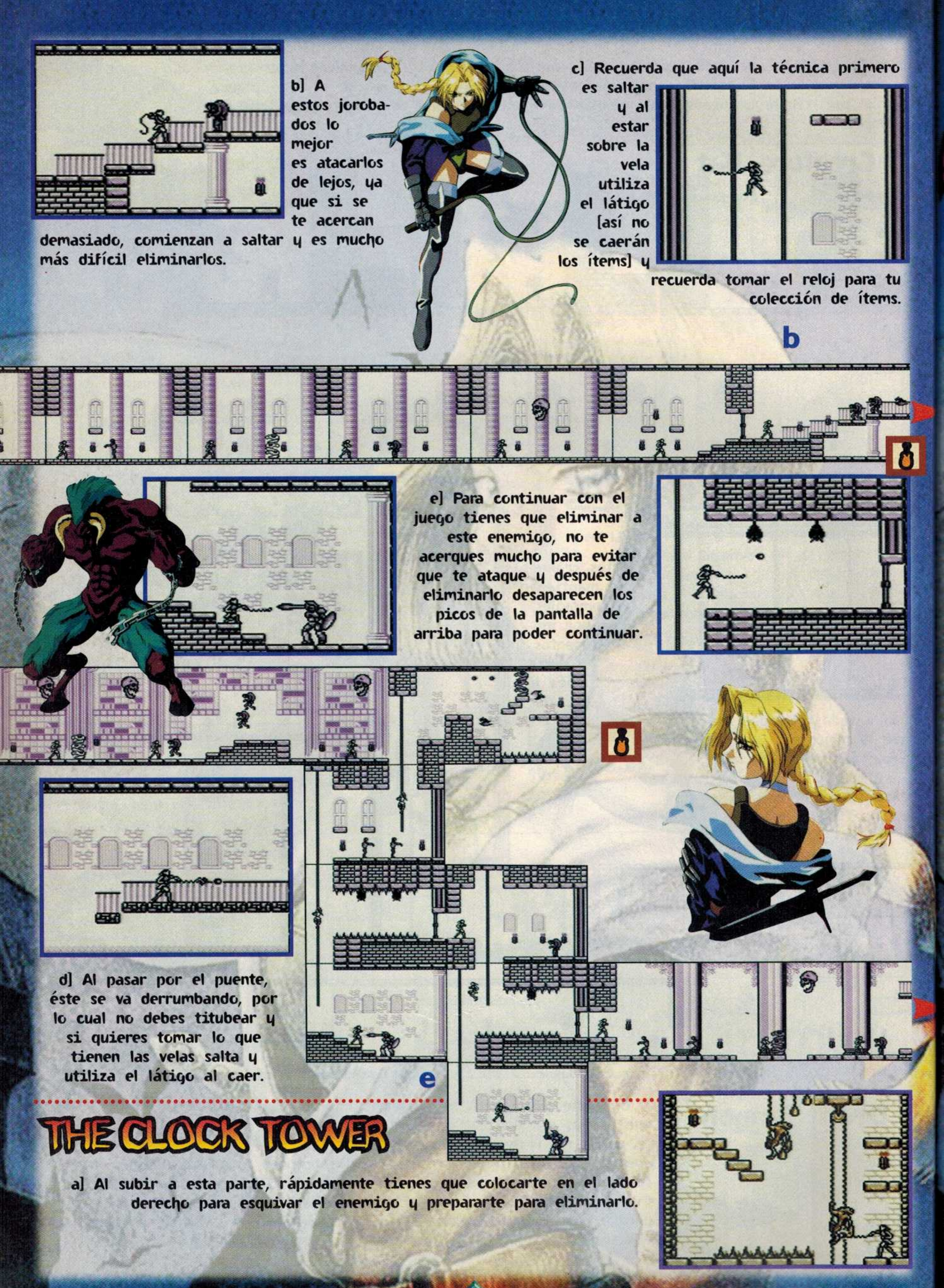
i] Con este jefe la técnica es la siguiente: En cuanto baje, atácalo rápidamente tres veces, después espera a que vuele hacia el lado contrario, entonces síguelo hasta estar pegado a él, espera unos tres segundos aproximadamente y aléjate para esquivar su veloz ataque con el pie, repite la jugada hasta eliminarlo y obtén el Soul Weapon que detiene el tiempo.



INSIDE THE CASTLE

a] Estos cráneos se mantienen inmóviles por momentos y después te atacan a toda velocidad, así que lo mejor es pasar por debajo de ellos y en cuanto se lancen hacia ti y estén a tu alcance, atácalos.

f] Con este jefe tienes que atacarlo lo más que puedas sin utilizar el Burning Power; en cuanto te reste más de la mitad de la energía utiliza el poder presionando los botones A y B simultánemente, entonces no te preocupes, sólo restarle energía atacándolo con el látigo. Cuando se termine tu poder y si aún está vivo cuídate cuando salte, porque caen bloques del techo y atácalo después de esquivar su fuego, al eliminarlo obtienes el Soul Weapon para recuperar energía.



b] A estos jorobados lo mejor es atacarlos de lejos, ya que si se te acercan demasiado, comienzan a saltar y es mucho más difícil eliminarlos.

c] Recuerda que aquí la técnica primero es saltar y al estar sobre la vela utiliza el látigo [así no se caerán los ítems] y recuerda tomar el reloj para tu colección de ítems.

e] Para continuar con el juego tienes que eliminar a este enemigo, no te acerques mucho para evitar que te ataque y después de eliminarlo desaparecen los picos de la pantalla de arriba para poder continuar.

d] Al pasar por el puente, éste se va derrumbando, por lo cual no debes titubear y si quieres tomar lo que tienen las velas salta y utiliza el látigo al caer.

THE CLOCK TOWER

a] Al subir a esta parte, rápidamente tienes que colocarte en el lado derecho para esquivar el enemigo y prepararte para eliminarlo.

b] Este es un pseudo jefe al cual tienes que atacar de lejos y en cuanto se eleve, colócate debajo de él para esquivar el fuego que te lanza.

d

e] Antes de subir a esta parte utiliza el poder para detener el tiempo y así subir sin problemas.

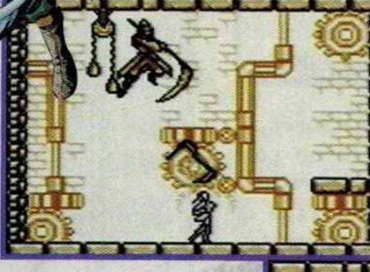
c

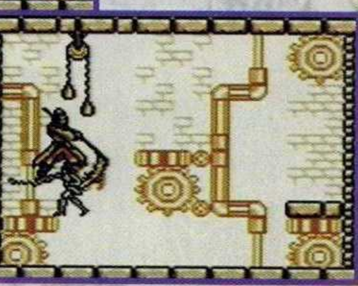
2

d] No vayas a olvidar llegar hasta aquí y tomar la Daga para tu colección de ítems.

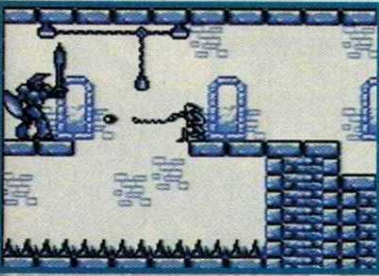
f] La técnica es atacarlo saltando y seguirlo de un lado a otro, en cuanto ya no puedas esquivar sus ataques presiona A y B para que con el poder lo remates sin perder tiempo. Al eliminarlo obtienes el Soul Weapon que destruye todos los enemigos en pantalla.

Grim Reaper





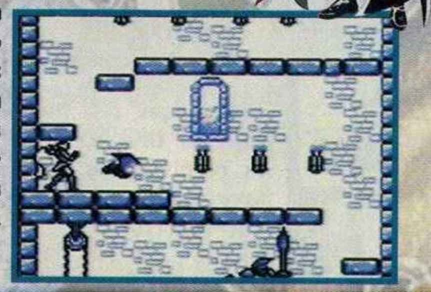
THE TOP FLOOR

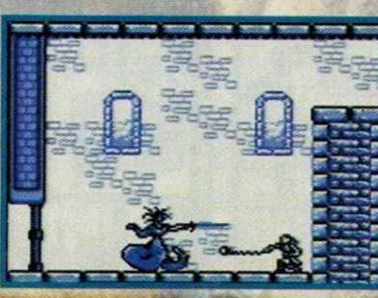


a] Antes de cruzar con ayuda de la cuerda tienes que acabar al enemigo.

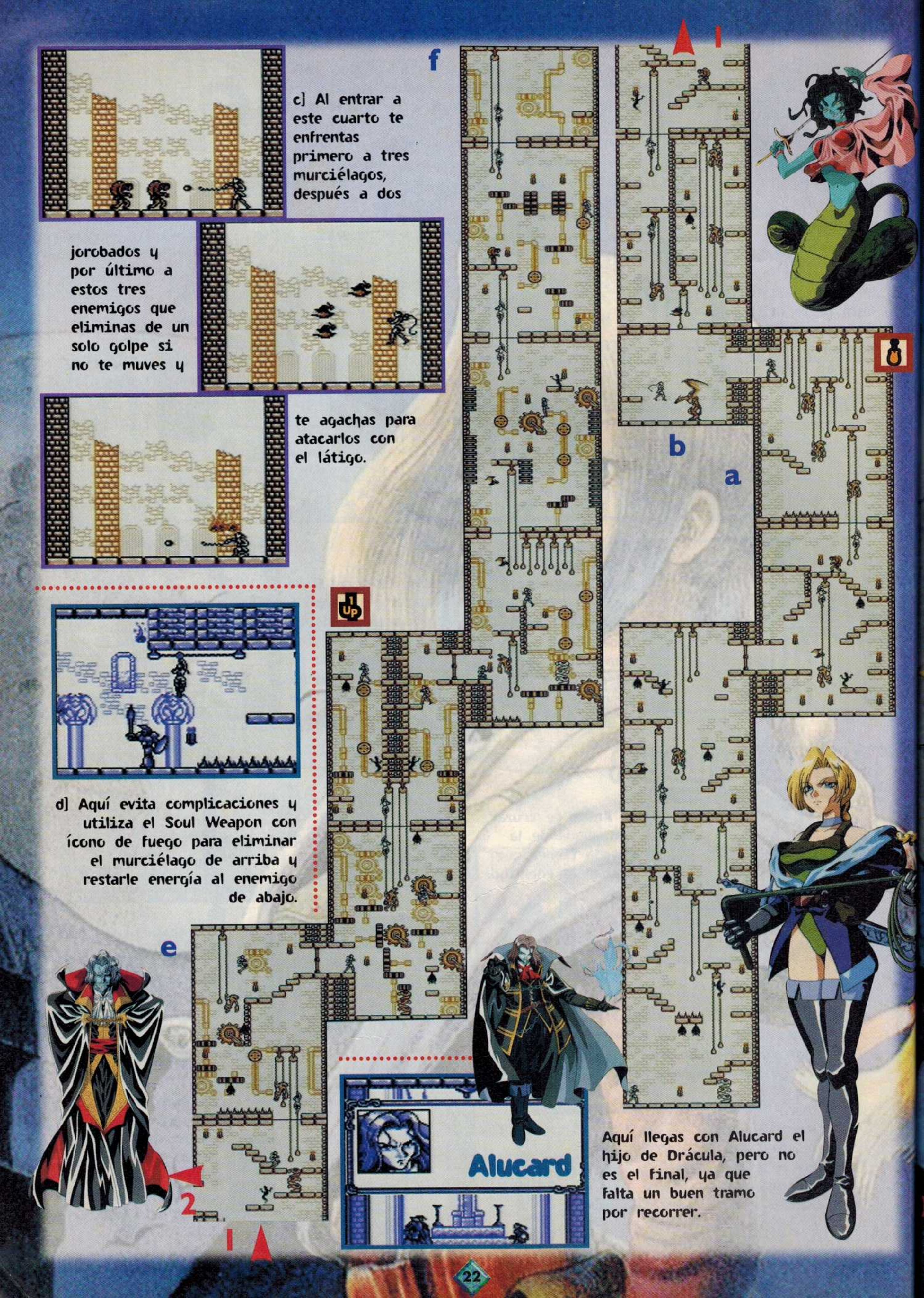


b] Evita golpear las velas que son de color más claro, ya que si lo haces aparecen enemigos que te complican el avance.





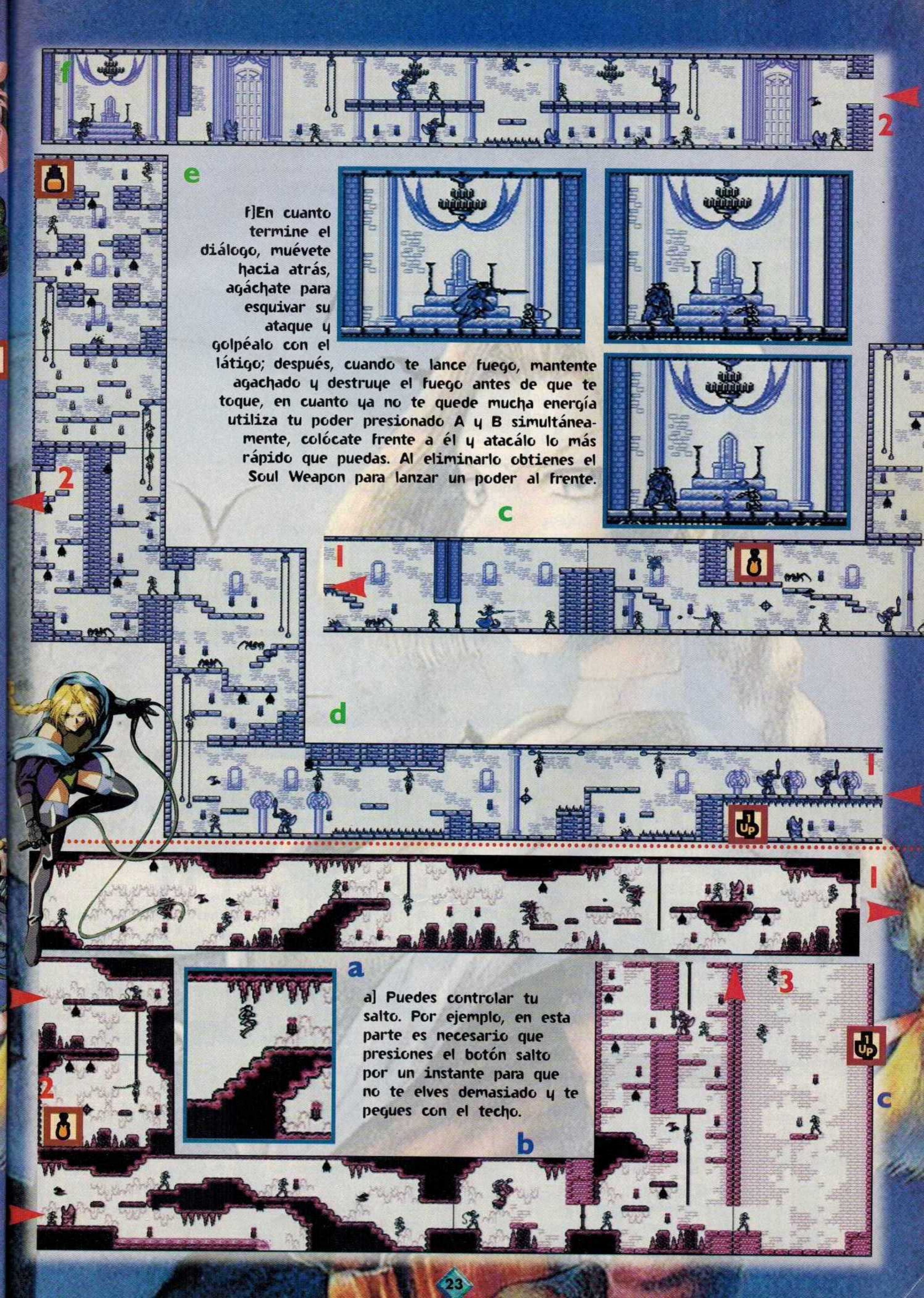
c] Aquí hay otro pseudo jefe que ya es clásico en los juegos de Castlevania: Medusa y con sólo agacharte y atacarla con el látigo será suficiente para eliminarla.



c] Al entrar a este cuarto te enfrentas primero a tres murciélagos, después a dos jorobados y por último a estos tres enemigos que eliminas de un solo golpe si no te muves y te agachas para atacarlos con el látigo.

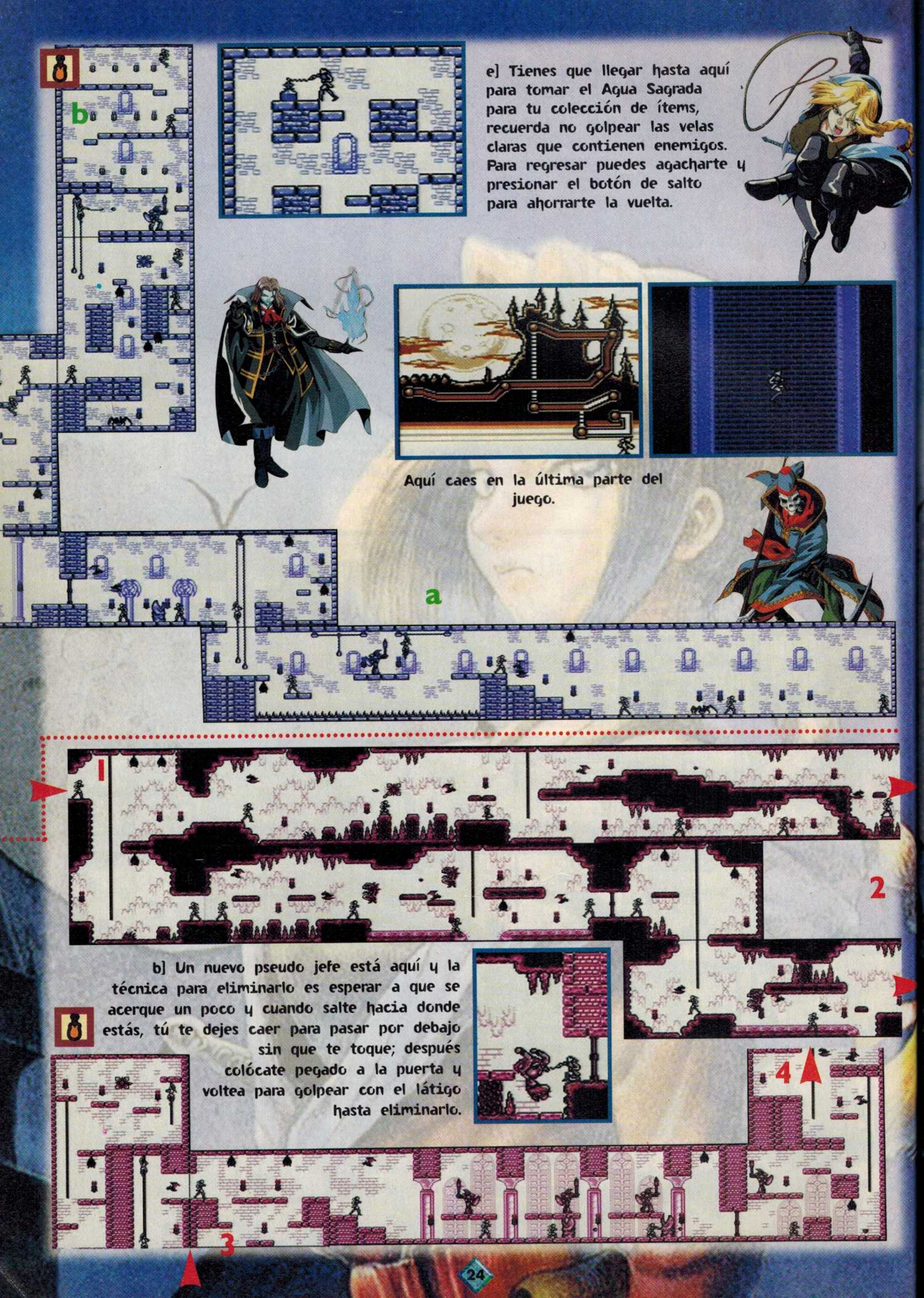
d] Aquí evita complicaciones y utiliza el Soul Weapon con ícono de fuego para eliminar el murciélago de arriba y restarle energía al enemigo de abajo.

Aquí llegas con Alucard el hijo de Drácula, pero no es el final, ya que falta un buen tramo por recorrer.



f]En cuanto termine el diálogo, muévete hacia atrás, agáchate para esquivar su ataque y golpéalo con el látigo; después, cuando te lance fuego, mantente agachado y destruye el fuego antes de que te toque, en cuanto ya no te quede mucha energía utiliza tu poder presionado A y B simultáneamente, colócate frente a él y atacálo lo más rápido que puedas. Al eliminarlo obtienes el Soul Weapon para lanzar un poder al frente.

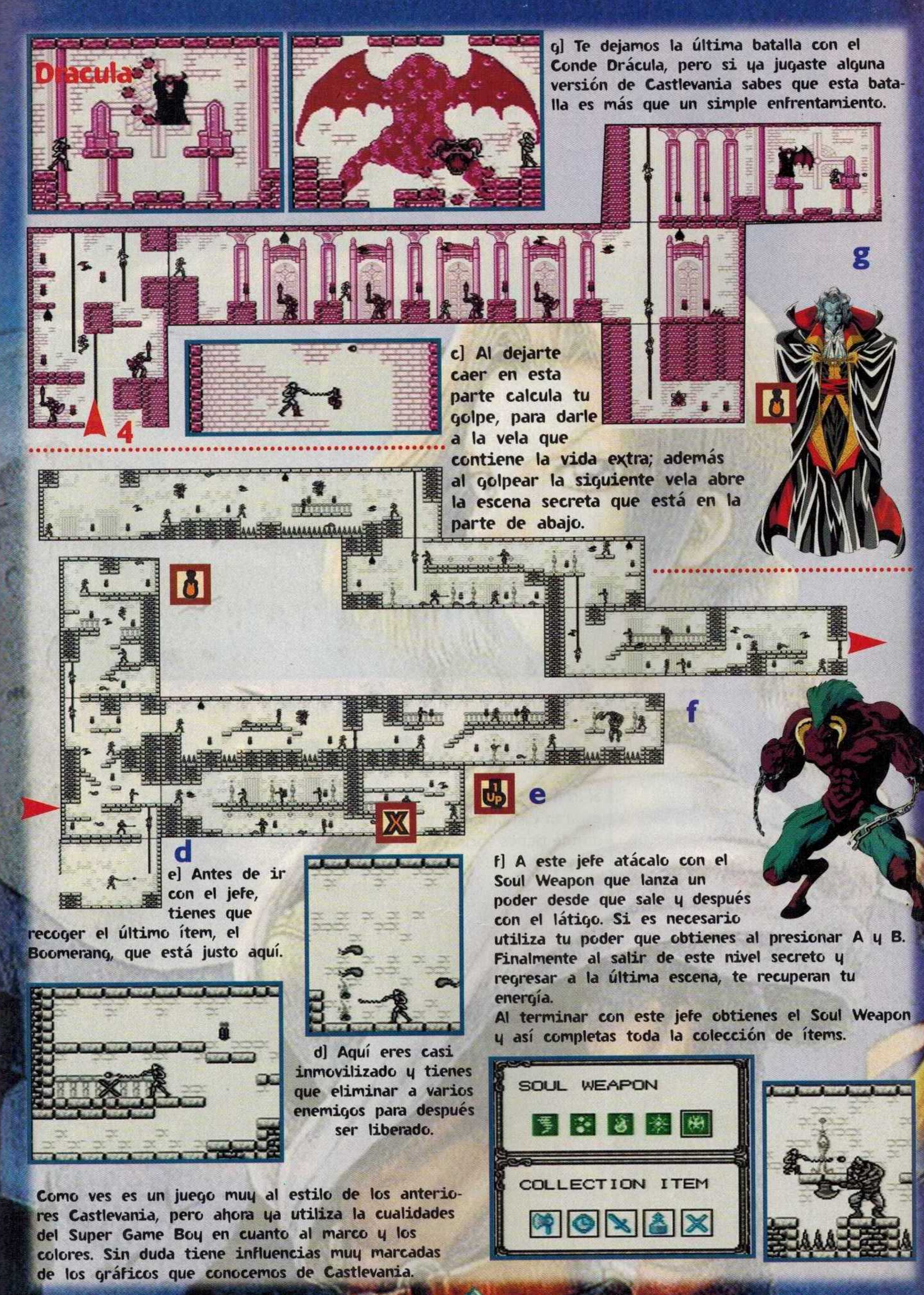
a] Puedes controlar tu salto. Por ejemplo, en esta parte es necesario que presiones el botón salto por un instante para que no te elves demasiado y te pegues con el techo.



e] Tienes que llegar hasta aquí para tomar el Agua Sagrada para tu colección de ítems, recuerda no golpear las velas claras que contienen enemigos. Para regresar puedes agacharte y presionar el botón de salto para ahorrarte la vuelta.

Aquí caes en la última parte del juego.

b] Un nuevo pseudo jefe está aquí y la técnica para eliminarlo es esperar a que se acerque un poco y cuando salte hacia donde estás, tú te dejes caer para pasar por debajo sin que te toque; después colócate pegado a la puerta y voltea para golpear con el látigo hasta eliminarlo.



g] Te dejamos la última batalla con el Conde Drácula, pero si ya jugaste alguna versión de Castlevania sabes que esta batalla es más que un simple enfrentamiento.

c] Al dejarte caer en esta parte calcula tu golpe, para darle a la vela que contiene la vida extra; además al golpear la siguiente vela abre la escena secreta que está en la parte de abajo.

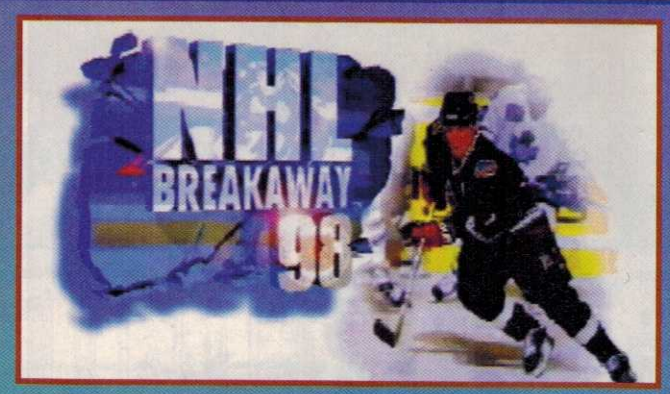
e] Antes de ir con el jefe, tienes que recoger el último ítem, el Boomerang, que está justo aquí.

f] A este jefe atácalo con el Soul Weapon que lanza un poder desde que sale y después con el látigo. Si es necesario utiliza tu poder que obtienes al presionar A y B. Finalmente al salir de este nivel secreto y regresar a la última escena, te recuperan tu energía.
Al terminar con este jefe obtienes el Soul Weapon y así completas toda la colección de ítems.

d] Aquí eres casi inmovilizado y tienes que eliminar a varios enemigos para después ser liberado.

Como ves es un juego muy al estilo de los anteriores Castlevania, pero ahora ya utiliza la cualidades del Super Game Boy en cuanto al marco y los colores. Sin duda tiene influencias muy marcadas de los gráficos que conocemos de Castlevania.



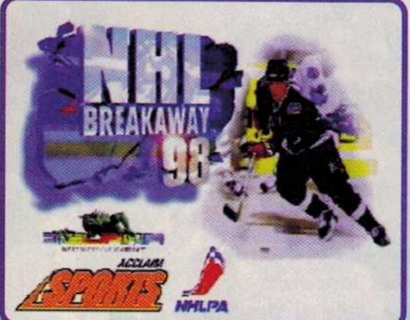








Entra a la opción de **Team Rosters**, ve a **Create Player** y crea un nuevo jugador y como **First Name** introduce **Jim**, en **Last Name** pon **Jung** y ¡listo! tus atributos se elevan al máximo y ya después le puedes hacer los cambios que se te ocurran, si quieres hasta el mismo nombre.

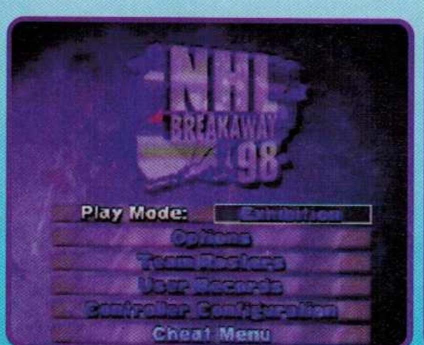


En la pantalla del título ejecuta la siguiente secuencia:

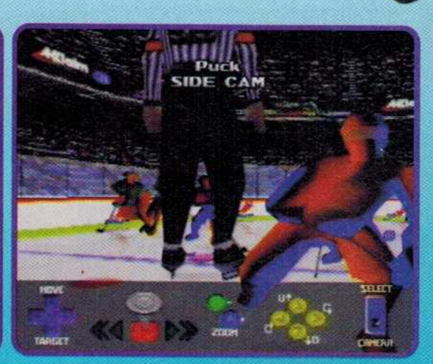
    



Si lo haces bien, al entrar al menú principal ya estarán disponible la pantalla **CHEATS** donde tienes varias opciones como Player Type (Ice, Fire, Chombono, U, Bonjim, Fish, SB, Special 1 y 2) para cada uno de los equipos, así podrás cambiar la apriencia de los jugadores. Y también estará disponible Player Size (Tall, Fat, Big, Huge, Tiny, Small) para los dos equipos y para el Referee. Con esto cambias el tamaño, Sound Test y más.







GAMELA MÉXICO
CALIDAD Y SERVICIO





is recognized for successful completion of the Official Nintendo Service Training Program and is now a qualified service provider for Nintendo consumer products.







CERTIFICADO POR NINTENDO OF AMERICA

Taller de LUIGI

HAMBURGO #10 COL. JUAREZ
ENTRE BERLIN Y DINAMARCA
Tel. VENTAS: 535-2090
Tel. SERVICIO: 592-6766 592-6839
ext. 122 y 167

BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.
www.nintendo.com.mx

PAGINA 64 Quake

Actualmente existen muchos títulos de primera persona con enemigos poligonales tanto de juegos originales de N64 como adaptaciones de PC para este sistema, pero te preguntarás: ¿Qué tiene Quake de especial? Bueno, son varios elementos, como que todos los enemigos son poligonales y cuando los destruyes, vuelan en pedazos (lo que lo hace ver muy espectacular), también te darás cuenta que la movilidad es muy buena (la mayoría de este tipo de juegos no la tiene), aunque también es un poco más compleja a diferencia de otros programados originalmente por Id como Doom o Hexen, pues además de avanzar, cambiar armas, caminar de lado y otras cosas, ahora tienes la posibilidad de mirar y disparar hacia cualquier ángulo y saltar. Estos elementos podrán parecer comunes para muchos otros juegos, pero son relativamente nuevos para la compañía que le dio fuerza a este género (sí, de nuevo estamos hablando de Id Software).



Lo divertido en Quake no sólo es destruir y aniquilar a los monstruos controlados por el CPU, sino que también podrás jugar contra de tus amigos con armas realmente poderosas (las mismas que usas para aniquilar a los monstruos). Y también puedes compartir con un compañero esta diversión en el modo de multiplayers.

Con respecto a la modalidad de Multiplayers, diremos que desafortunadamente no es de cuatro jugadores como en GoldenEye, Hexen o Duke Nukem, detalle que los hace muy divertidos, pero tiene más opciones que cualquier otro de primera persona. Los niveles en este modo de juego son laberintos y con muchas armas. Son siete diferentes escenarios que puedes elegir y realmente disfrutarás haciendo enojar a tu rival con las jugarretas y emboscadas que le puedes tender por la forma en la que los niveles están construídos.

Por cierto, este juego mantiene la misma forma de guardar tus avances que Doom 64, ya que puedes salvar la localización de una escena en cualquiera de los 16 Slots que te da un archivo de 2 páginas en el Controller Pak o puedes apuntar tu Password. Pero eso no es todo, ya que los programadores de Midway también agregaron la opción del uso de Rumble Pak.

¿Acaso los jefes te dan problemas? Pues como en estos juegos lo divertido es averiguar cómo eliminar a los enemigos y los tips, sólo te ayudaremos de una forma simple para que no le quitemos el chiste. Veamos primero los ítems que vas a encontrar y después los enemigos, con una forma segura de eliminarlos (aunque también la forma de acabar con ellos puede variar un poco por el lugar en el que se encuentren en una escena).

Este juego consta de 48 niveles, doce por cada llave (4 llaves en total) y el nivel extra que son... ¿para qué le quitamos la sorpresa no? Quake es un juego muy largo y dará muchas horas de diversión a los fans de este género.




Los Ítems

Armor



Te dará más resistencia en combate, hay tres tipos diferentes: Verde (100 puntos de armadura). Amarilla (150 puntos de armadura). Y la roja (con 200 puntos de armadura).

Health y Megahealth



Con estos ítems recuperarás tu energía. Los healths varían de 15 a 50 puntos de energía, pero el Megahealth te aumenta cien puntos de vida extra, aunque si la tomas con 100 puntos te aumentará hasta 200 puntos, pero sólo por unos momentos.

Biosuit

Te ayuda a pasar por agua contaminada sin recibir daño, también puedes respirar debajo del agua. No podrás pasar por la lava y te dura sólo unos momentos.

Ring of Shadows



Los enemigos no te podrán ver mientras no dispares y los podrás emboscar con toda alevosía y ventaja, pero como todo lo bueno, no dura para siempre.

Pentagram of Protection



Te hará invulnerable por unos momentos.

Quad Damage



Le aumenta a tus armas el poder destructivo, pero como de costumbre, sólo por unos momentos.

Los Enemigos

Te diremos cómo eliminarlos de una forma más práctica, en lugar de sólo disparar y evitar los disparos del enemigo.

Rottweilers



No disparan, pero cómo molestan. Tú sólo dispara con la escopeta doble.





Te tiran con armas similares a tu escopeta, esto hace que disparen en intervalos, así que si no disparas primero, cúbrete, espera que te disparen y cuando pase su disparo, elimínalo con el arma que gustes.

Enforcers



Similares a los Grunts, aguantan más y te disparan con armas de rayos. Haz lo mismo que con los Grunts y no te darán muchos problemas.





No tienen armas de distancia, pero si te alcanzan ten por seguro que pasarás un muy mal rato. Sólo trata de mantenerlos a distancia y dispara.





Death Knights

A diferencia de los Knight, estos sí te disparan y resisten más. Trata de mantener cierta distancia entre los Death Knight y tú disparando y cuando ellos disparen, esquiva sus balas con los botones Izquierda o Derecha de la unidad de botones C (esto quiere decir que es mejor enfrentarlos en sitios con mucho espacio).



Vore

Ten mucho cuidado, los Vore te lanzan bombas tele dirigidas, así que te recomendamos cubrirte con una pared y desde ahí les dispares con el Granade Laucher (utilizando los rebotes de la granada).





Zombies

La única manera de eliminarlos es haciéndolos volar por los aires con el Grenade Launcher o el Rocket Launcher.



Spawn

(Nada que ver con el Comic). Elimínalos de lejos porque saltan como chapulines y si te tocan hacen ¡boom!



Rotfishs

Sólo cuida que no se junten mucho, no tienes gran problema eliminarlos.







Ogre

Para destruirlos sin que te hagan mucho daño, puedes dispararles desde un lugar alto para que no te puedan disparar las granadas, o acercarte y "retarlos" para que te ataquen con la motosierra, sólo tendrás que dispararle mientras pretende atacarte.

Scrag



Vuelan y te disparan. Utiliza las armas que usan Nails (Nailgun, Perforator) y rápido desaparecerán de tu vista.





Fiend

No dejes de disparar y cuando se aviente hacia ti, gira a su alrededor con Izquierda y Derecha de la unidad de botones C, no te costará mucho trabajo acabar con ellos.



Shambler



Grande, feo, y peligroso. Sólo trata de cubrirte cuando empiece a lanzar su rayo, porque también lo dirige. Después dale con lo mejor que tengas.

Para facilitarte las cosas, aprovecha que los enemigos se peleen entre ellos, algo tardado pero más fácil y seguro.... ¿Qué no sabes cómo? pues es muy simple,haz que se disparen cruzándote entre los enemigos y dejarán de hacerte caso para darse una buena tunda por sonsos.





Revisa bien los niveles antes de tratar de pasarlos, busca todos los secretos y te será más fácil acabar con los enemigos. Una forma de ubicar los secretos de cada nivel es revisarlo con la Axe y no trates de pasarlo a la primera, a veces se encuentran en lugares obvios, pero tienes que hacer algo antes, como activar un swith o pasar por una parte del mapa, no te confíes en pasar una sola vez y recuerda, casi siempre puedes pasar donde se encuentran los enemigos.

MARIO KART 64

114



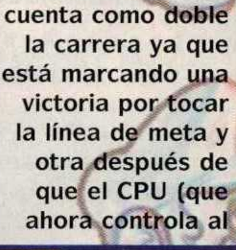
Este truco sirve mucho para incrementar la ventaja en las apuestas y es totalmente válido (según las reglas y criterios de nosotros), ya que se necesita que el ganador haya hecho una buena carrera y que haya dejado muy atrás a los demás competidores para que le dé tiempo de entrar en reversa y si fue capaz de hacerlo (lo cual es muy difícil si se trata de una competencia de todos contra todos) merece tener doble premio.

Contestó correctamente Julio César Zavala Alcántar

Respuesta al Reto 114

Este truco es el resultado de la violencia que se genera aquí en Club Nintendo. Un orgullo al estar jugando MK64 consiste en humillar a los demás competidores y una forma de lograrlo es llegar a la meta en reversa. Sin embargo, cuando el primer lugar llega de esta forma en el modo de Vs, el CPU cuenta como doble la carrera ya que está marcando una victoria por tocar la línea de meta y otra después de que el CPU (que ahora controla al participante que ya llegó) acomoda al vehículo en la dirección correcta y vuelve a pasar por la meta.







PAGINA 64

Deadly Arts

La lista de juegos más esperados para el Nintendo 64 es encabezada por la gran cantidad de títulos que Konami está preparando para este año, entre los que se encuentran "Hibrid Heaven", "Castlevaina 64" y este formidable juego de peleas.



Opción única y súper, ¿no crees?



Checa las sombras, se mueven muy bien hacia cualquier lado.

La competencia de esta generación de artes, velocidad y poder requiere de mucha concentración y técnica, ya que sólo el mejor podrá ganar el campeonato. Este juego cuenta con muchas innovaciones y efectos padrísimos que la verdad ya se habían tardado en mostrar. La primera es que puedes diseñar por completo a un peleador (¡Wow!), la segunda la podrás apreciar en cuanto veas el juego, ya que es extremadamente visual, tiene unos efectazos de sombras o retraso de movimientos muy espectacular (lástima que lo utilicen tan poco) y efectos de ambientación, ya que además de contar con varios elementos dentro de las arenas, las fuentes de luz son realmente impactantes. Un punto más, es que cuando se termina el tiempo del round, el CPU califica a los 2 peleadores para decidir quién es el ganador, para esto cuentan los puntos en Technic Points (variedad de técnicas, no repetir los mismos movimientos), Life Points (la energía restante), Penalty Points (estos dependen de tu actividad durante el encuentro, si te quedas quieto por mucho tiempo, te descontarán muchos puntos) y Special Points (estos representan los movimientos especiales que realizaste durante el combate); imagínate, cada vez los árbitros virtuales son más fijados (je, je).

Las fuentes de luz realmente se aprecian muy bien.



Ya no es tan fácil quedarse con mucha energía.

Bien, basta de hablar y hablar, vamos a las opciones y tipos de juego.

1P BATTLE

Para empezar cuentas con 10 diferentes peleadores, más los 2 jefes a los que te enfrentarás una vez que hayas terminado con los otros aspirantes al título. Cada uno cuenta con sus propias técnicas de ataque, así como sus movimientos especiales y combos. En este momento estarás pensando: "Otro juego de peleas más para el N64"; sin embargo este título maneja un concepto mucho muy diferente a los anteriores títulos de pelea, por ejemplo, las arenas de combate que están diseñadas en polígonos (o más bien en 3-D) están compuestos con varios elementos (como cajas, antorchas, cambios de niveles, puertas y paredes) que le dan más vida, ya que te puedes valer de éstos para atacar a tu oponente.



Para ganar la competencia deberás derrotar hasta tu clón.

Otro punto importante es que no es tan fácil que puedas sacar del ring a tu oponente, debido a que existen pasajes muy pequeños o protegidos para realizar una acción de este tipo, sin embargo puedes abrir puertas y paredes derribándolas cuando arrojas hacia ellas al enemigo. Una innovación más para los juegos de pelea, es que puedes utilizar los elementos del escenario en contra del oponente, por ejemplo, puedes arrojarlo contra un camión o una pared para hacerle más daño, de plano empujarlo sobre una caja, o si te encuentras entre el otro peleador y la pared, puedes saltar hacia ésta, rebotar en ella y volar hacia él con un ataque.


Estas antorchas cuando se caen, incendian el piso, por lo que no te gustará estar cerca.



Empuja a tu adversario a donde sea para aterrorizarlo.



Salta hacia la pared y regresa con más fuerza.

Cabe mencionar que cuando haces una secuencia sencilla para atacar al oponente, por ejemplo, puras patadas bajas, este movimiento se hace más lento entre más lo hagas, sin embargo volverá a su velocidad normal si realizas otro movimiento, esto es grandioso para contrarrestar a los tipos que se la pasan marcando patada débil contra un oponente acorralado. Además de que el último enemigo, sí se enoja lo hace de a deveras.

¡Aguas porque este tipo no está solo!

VS BATTLE

Esta opción es necesaria para que cualquier juego de peleas tenga una vida mucho mayor y obviamente no podía faltar. Selecciona al peleador de tu preferencia y patea a tu cuate.

¡Qué buen combate! ¿no?











TEAM BATTLE-1P TEAM BATTLE-VS

Selecciona a 3 de tus peleadores favoritos y enfréntate al CPU para entrenar el combate en equipo. La ventaja de utilizar a los 3 peleadores es que combinando sus movimientos y técnicas, podrás confundir y derrotar más fácilmente a los adversarios. Desgraciadamente sólo puedes cambiar una sola vez a los peleadores, por ejemplo empiezas con x1, cambias a x2 y en el segundo round cambias a x3, pero no puedes volver a seleccionar al peleador que salió de la batalla. Sin embargo, no deja de ser una muy buena opción de juego. En el enfrentamiento contra otro jugaor, esto se pone buenísimo ya que puedes basarte en las técnicas para descontrolar al oponente y cambiar cuando ya te haya agarrado la medida, ¿qué padre, no crees?



Cuando quieras cambiar de personaje sólo presiona hacia atrás y los botones L y R al mismo tiempo.

TAG BATTLE

Este es un buen modo de historia, ya que comienzas peleando con un guerrero y a través del camino y de los combates, se unirán a ti diferentes peleadores, además de que tienes la opción de decidir si se te unen o los mandas a pasear, pues eres el mejor.



Sólo los cuates de a deveras te echarán la mano.

EDIT MODE

Esta opción está de lujo, ya que ¡¡¡puedes diseñar a tu propio peleador!!! Selecciona si deseas que sea hombre o mujer, su indumentaria, su cara, el cabello con todo y color, la estatura, complexión y termina bautizándolo. Así de fácil, además retando a los otros peleadores podrás aprender sus técnicas, para variarlas cuando aprendas las de ellos y crear tu propio estilo, genial ¿no? Lo padre es que puedes luchar contra los peleadores diseñados por tus amigos y aún así aprender de ellos, ¡imagínate!












PRACTICE



¡¡¡Te puedes valer de cualquier cosa para ganar!!!

Este modo ya clásico en los juegos de combate, entrena muy bien todos los poderes, ya que es vital que conozcas lo más posible del guerrero, para que puedas ganar con mayor facilidad.

PAK MENU

Gracias a esta opción puedes utilizar el Controller Pak (para arreglar tus páginas o ver el contenido) sin necesidad de apagar el sistema, como sucede con la mayoría de juegos de este tipo. ¡Qué bueno que empiezan a pensar en la accesibilidad y fácil manejo de los jugadores.
Guarda tus avances y a tus peleadores.

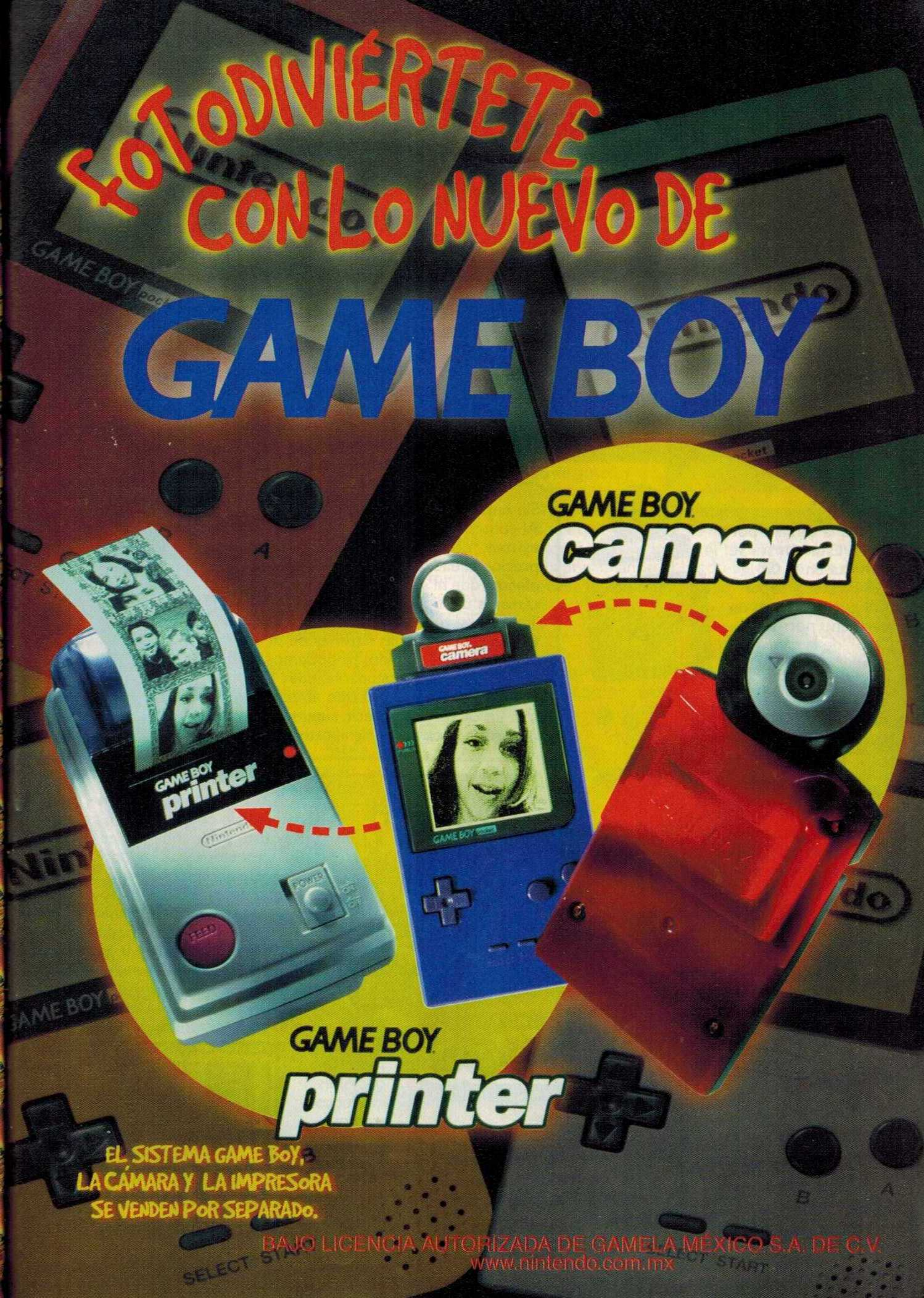


Densho es muy popular.



Checa las arenas, ¡están de pelos!

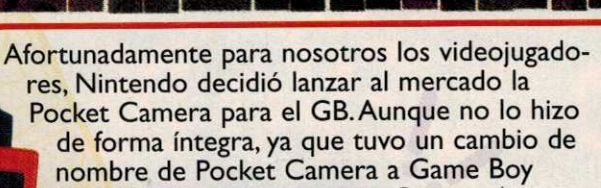
Los juegos de video han evolucionado tanto y hay tantas ideas nuevas que es increíble lo que los programadores están haciendo con el Nintendo 64. La verdad te recomendamos que lo veas y lo pruebes para hacerte un buen criterio, ya que algunos de los integrantes de Club Nintendo les fascinó este título y a otros les pareció que le faltaba lago de movilidad, en fin, todo es cuestión de enfoques...


FOTODIVIÉRTETE CON LO NUEVO DE
GAME BOY
GAME BOY camera
GAME BOY printer
EL SISTEMA GAME BOY, LA CÁMARA Y LA IMPRESORA SE VENDEN POR SEPARADO.
BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.
www.nintendo.com.mx

GAME VISTAZO A:

GAME BOY™ camera

Nintendo



Afortunadamente para nosotros los videojugadores, Nintendo decidió lanzar al mercado la Pocket Camera para el GB. Aunque no lo hizo de forma íntegra, ya que tuvo un cambio de nombre de Pocket Camera a Game Boy Camera (a nosotros nos gusta más el primero, pero qué se le va a hacer). Sin embargo, lo importante es que la cámara ya está disponible desde principios de este mes.



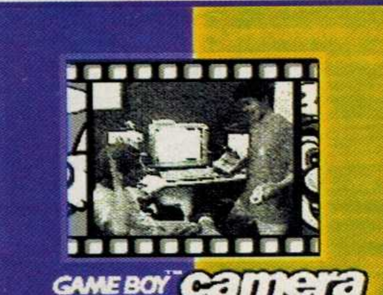
Nosotros más que juego, consideramos a esta cámara como un juguete, y es que por muy difícil que parezca, con ella te diviertes de una forma distinta a lo que te puedes divertir con algún otro juego por todas las opciones que tiene y que veremos más adelante.

Primero que nada conozcamos la cámara por fuera. Esta cámara se conecta en el GB, GB Pocket y Super GB como si fuera un cartucho normal. El "ojo" de la cámara se ubica en la parte alta del cartucho y es el objeto que parece una bola. Este ojo se puede girar sobre su propio eje 180 grados. Desafortunadamente no hay forma de hacer que se mueva hacia arriba, abajo o que haga un Zoom manual, pero esto no merma en ningún momento el potencial de la cámara (es obvio que estos elementos quedaron fuera para poderla hacer más accesible de precio).

Sin embargo esto no quiere decir que sea mala. Al contrario, en cuestiones técnicas esta cámara es muy "potente" si se hace el comparativo de precio-calidad, pues tiene una gran cantidad de efectos que ni siquiera se encuentran en algunas cámaras del tipo Handycam.

También, si te estás preguntando si la GB Camera hace que las baterías de tu GB se consuman más rapido, te podemos decir que no hay de qué preocuparse, pues el consumo de energía es muy parecido al de jugar tu GB con un cartucho, es decir, aunque sí hay diferencia, ésta no es significativa.





Sí, la Game Boy Camera es compatible con el Super Game Boy. Esta compatibilidad es muy útil para casi todas las opciones, menos para la de tomar fotos y es que no es muy cómodo que digamos estar correteando a alguien con tu SNES conectado, un Super Game Boy y la cámara.

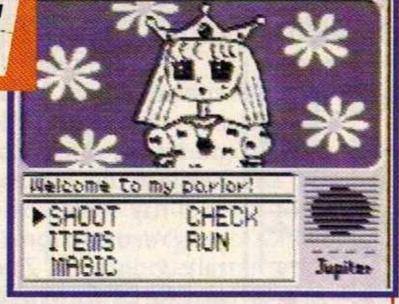
opciones

Ahora viene lo más complejo: Explicar todas las opciones que encontramos dentro de la Game Boy Camera, así como los efectos que puedes lograr con este juego. Dentro de la pantalla principal de la GB Camera vemos 3 opciones principales que son Shoot, View y Play. También existen 2 opciones que denominaremos Setup 1 y Setup 2. A ellas se llega presionando Start (Setup1) o Select (Setup 2) en la pantalla que se ve en la foto.



shoot

En este modo es en el que normalmente "trabajas" para sacar tus fotos. Aquí existen 4 menús importantes que se explican a continuación, más uno extra muy raro de nombre Run.



En Shoot puedes tomar las fotos. Al entrar a esta opción podrás visulizar la pantalla de lo que está captando la cámara en ese momento. Como podrás ver, aquí se puede ajustar el brillo y el contraste de lo que estás viendo. También se ve el número de fotos que te quedan disponibles en memoria (puedes guardar hasta 30 imágenes). Para tomar una foto, primero presionas el botón A para congelarla, después el CPU te pregunta si esa foto te gustó y quieres guardarla (con el botón A) o no la quieres (botón B). Existe un menú más avanzado que lo sacas presionando el botón Select. En ese menú puedes voltear la imagen, ajustar el tipo de luz que recibes o cambiar los tonos.



check

En Check podrás darle un vistazo rápido a las fotos que tienes en memoria. En este modo también podrás accesar a algunas opciones especiales como mandar a imprimir a la Game Boy Printer, pintar la foto, ponerle estampas, cambiar el marco, ver los comentarios o borrarla. De hecho, de aquí es más fácil hacer estas acciones que si te vas a algunos menús especiales que veremos más adelante. Para accesar a esta pantalla de opciones simplemente presiona Select o A mientras estás viendo alguna foto.

Es más, aprovechemos de una vez para explicar los menús de esta pantalla, pues en cualquier modo visualizas las fotos.

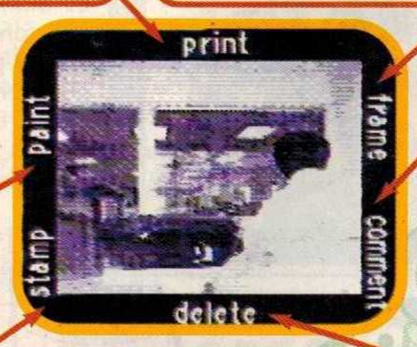


Print.- Este es muy sencillo, sirve para mandar a imprimir la foto, pero necesitas tener la impresora conectada (más que obvio).

Frame.- Puedes ponerle un marco especial de todos los que hay disponibles dentro del juego. Este marco no se puede ver en la opción de Check, pero sí en las de Album y cuando mandas a imprimir la foto.



Stamp.- Al entrar al menú de Stamp podrás poner estampas a la foto que selecciones. Hay ojos, bocas, bigotes, letras, marcas y personajes de Pockemon. Al principio notarás que hay una variedad no muy amplia de dónde elegir, pero más adelante mencionaremos cómo obtener más de estas estampas.



Comment.- Es como la parte de atrás de la foto. Ahí se ven los datos de la persona que tomó la foto (datos que pones en la pantalla de Setup1). Esto es más útil cuando estás intercambiando muchas fotos.



Delete.- Este es bastante sencillo, pues sirve para borrar la foto seleccionada.

Paint.- Un Mario Paint pero no muy poderoso. Aquí tienes 4 diferentes tonalidades para dibujar, varias brochas, pinceles y velocidades. A decir verdad, es un poco difícil dominar este modo.







magic

Magic es una opción muy completa, ya que ahí tienes una gran cantidad de efectos para tomar fotos con tu cámara. La primera de las opciones que ahí tenemos es la de Trick Lenses. En este modo tienes 9 efectos para tomar una foto. El primero de los apartados es Trick Lenses y aquí hay 9 efectos que son: Toma de Espejo 1 y 2 (Vertical), Toma de Espejo 1 y 2 (Horizontal), 3 tipos de Zoom preestablecidos y 2 tipos de "4 fotos en una" una de ellas toma la misma foto 4 veces y la otra toma 4 fotos en un formato de historieta. Una vez que eliges alguno de estos modos, tienes la oportunidad de tomar la foto que se guardará en la memoria.







El segundo efecto es el de "Montage". En este modo hay 7 distintos efectos que a final de cuentas se pueden traducir como: Tomar fotos de distintas personas para crear efectos divertidos. Aquí se pueden sacar fotos dobles, triples o cuádruples de distintas personas y de forma horizontal y vertical. Obviamente entre mayor sea tu creatividad, mejores fotos sacarás con está opción.

Panorama es una opción en la que se pueden sacar 4 fotos de forma vertical u horizontal formando precisamente un panorama. De hecho, puedes sacar 4 fotos de esta forma en el modo normal, pero aquí el CPU te lo hace un poco más sencillo. Precisamente lo interesante de esta opción es que tienes la posibilidad de mandar a imprimir las 4 fotos de manera que éstas formen un panorama.

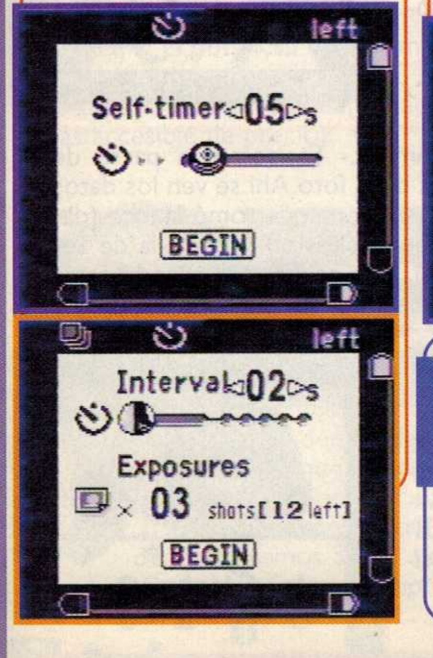




La última de las opciones es Game Face. Es muy divertida, pues aquí puedes capturar tu rostro para que sea incluído en los 4 juegos que tiene la Game Boy Camera. Básicamente lo que debes hacer es capturar 4 expresiones faciales y éstas las verás después en los juegos. Más adelante veremos los juegos.

items

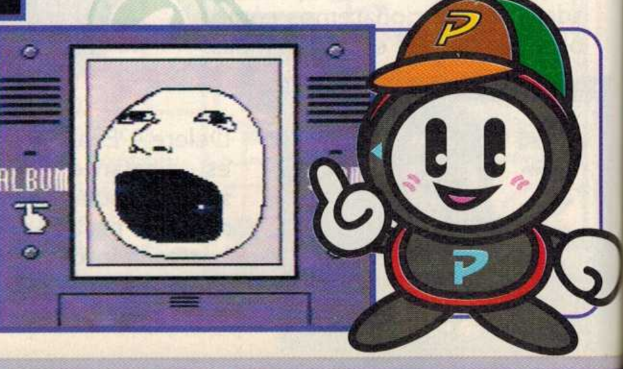
En ítems encontraremos 2 opciones. La primera es Self-Timer y es para que puedas programar tu Game Boy Camera y saque una foto a determinado tiempo. Sí, esta función es como la que tienen muchas cámaras para dispararse solitas.
Tú puedes programar el tiempo de disparo de 1 a 25 segundos. La otra opción es la de Time Lapse y en ella puedes tomar una secuencia de fotos y éstas tomarlas en cierto período de tiempo. Los períodos de tiempo van de 1 segundo a 1 minuto y el número de fotos varía dependiendo de los espacios disponibles que tengas en memoria.



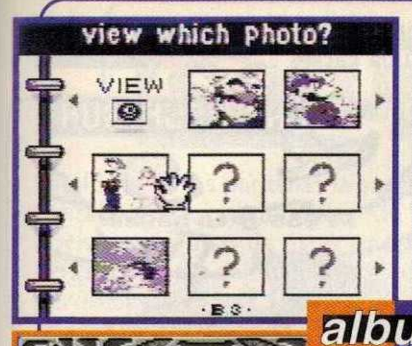


view

Dentro de View existen 2 menús principales: Album y Show.







album

Album es básicamente como la opción de Check de la opción Shoot. Aquí puedes ver las fotos que has tomado y están guardadas en lo que se llama "Album A" o unas fotos que te regala el CPU y que están en el "Album B" (éstas últimas no las podrás modificar como las que tú tomas). También aquí puedes imprimir, cambiar marco, poner estampas y todas esas cosas que detallamos anteriormente.

show

Dentro de Show existen otros 3 menús extras. El primero de ellos es el Slide Show y es bastante sencillo, pues en éste puedes ver todas tus fotos del Album A de forma continua y con una música de fondo. Aquí sólo puedes alterar la forma en la que se representan las fotos y la música que te ponen.





Hot Spot.- Dentro del mismo menú en el que creas las animaciones, también existe otro para determinar un punto en una foto que quieras. Al entrar a Hot Spot tienes que presionar ese punto de la foto para que cambies a otra de las fotos que determines con un efecto. Esto es algo así como para hacer demostraciones caseras (ya sabes, todo es cuestion de creatividad).

Animation.- Esta opción sirve para correr las animaciones. ¿Animaciones? Bueno, pues es que la Game Boy Camera tiene una opción para crear animaciones y que más adelante veremos a conciencia.





Los juegos pueden parecer una forma de distracción, pero también tiene una interacción con la cámara y sus menús.



Esto es lo primero que vas a ver al llegar a la opción de Play. De hecho al principio de este juego también podrás elegir entre cualquiera de los demás juegos que veremos adelante. En Space Fever 2 controlas una navecita que le dispara a unos Ovnis que bajan. Lo importante aquí es: 1) Destruir a las naves con tus disparos. 2) Evitar que las naves choquen contra ti. 3) Sobrevivir hasta enfrentarte con el terrible tercer jefe. El terrible tercer jefe se trata ni más ni menos que la cara que capturaste en la opción de Game Face. Si la logras derrotar podrás abrir un juego extra de nombre Run Run.



ball

Esta es la nueva versión del clásico juego del Game and Watch, donde un personaje tiene que malabarear 3 pelotas. Básicamente es el mismo juego que hemos explicado en anteriores números, pero la gran diferencia aquí, es que que puedes elegir entre 2 diferentes músicas de fondo y 3 rostros, obviamente uno de ellos es el que capturaste. Si aquí logras tener un buen Score, harás que el CPU te otorge más herramientas en la opción de Stamp.



d.j.

D.J. es un juego muy sencillo de explicar, pero quizá el más complejo de jugar y es que ahí debes hacer música y mezclarla para lograr efectos de sonidos que lleven cierto ritmo. Para eso puedes programar 2 tipos de sonidos para mezclarlos entre sí (estos sonidos pueden ser sólo 2 notas o más y son cíclicos), puedes poner ruido y también efectos especiales. Una vez que programas tu música pones a trabajar a tu D.J. mezclando los efectos, dándoles Fade Out o Fade In, aumentando el Tempo (la velocidad del ritmo de la música) o haciendo algunos sonidos. Obviamente puedes grabar alguna melodía y también puedes cambiar la cara del D.J. por alguna de las preestablecidas o por la que capturaste.

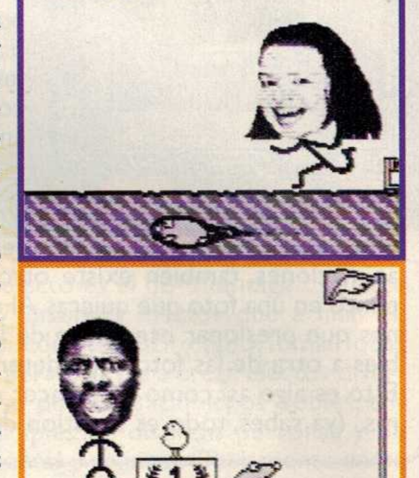






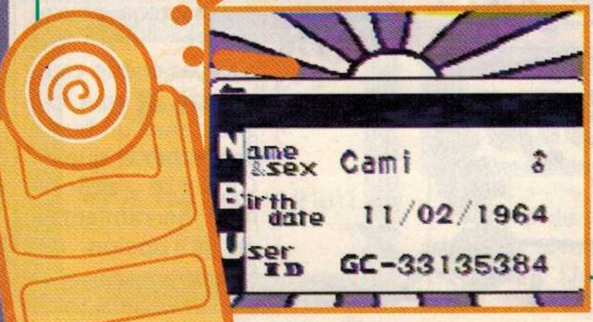
Este juego es bastante simple, tu objetivo es ganar una carrera en contra de un topo y un ave. Antes de cada carrera puedes elegir tu rostro (2 pregrabados y el tuyo). La cuestión es que presiones lo más rápido que puedas el botón A para hacer correr a tu personaje. A él lo haces saltar con el Pad hacia arriba y así evitar los obstáculos. El chiste aquí es primero ganar, después mejorar tu récord. Si levantas la bandera de Nintendo al ganar una carrera ya podrás ver... bueno, eso ya lo tienes que averiguar tú. (¿Te has fijado que últimamente hemos abusado de este recurso?, algo hay que hacer).





setup 1

A esta pantalla entras presionando Start en la pantalla principal de selección de modo. En ella podrás modificar algunas opciones importantes y ver algunos datos. En User Name podrás ver una tarjeta en la que se ve el nombre, el sexo, la fecha de nacimiento, el tipo de sangre y una especie de número de serie del propietario de la cámara. Estos datos los pones al principio, pero después los puedes modificar (menos el número de serie, éste lo asigna el CPU). En la pantalla de Récord verás datos como: el número de fotos que has tomado, las que has borrado, las que has intercambiado, con qué personas has intercambiado más y las veces que has mandado a imprimir. En Hi Score están los máximos récords de los mini-juegos y en Staff Roll está... bueno, algo bastante raro.

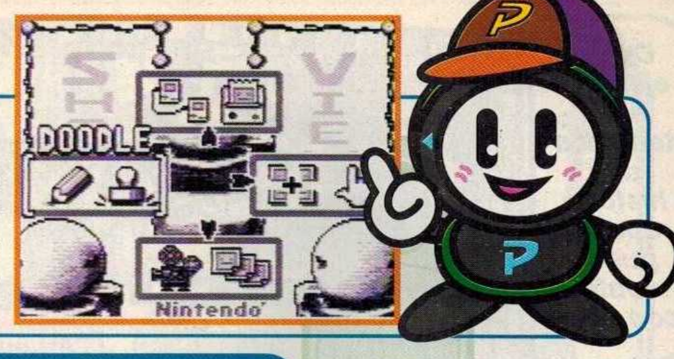


RECORD	
SHOTS	0165
DELETED	0142
TRANSFERS	0019
RECEIVED	04 00
PRINTS	0046





setup 2

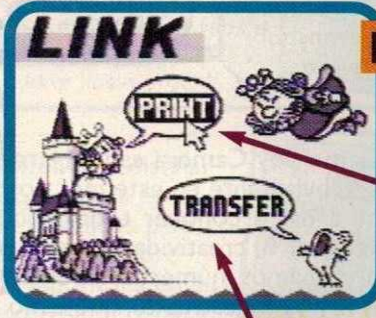


La última de las pantallas la sacas presionando Select en la pantalla principal. Dentro de esta pantalla existen 4 opciones. Algunas de estas opciones las puedes accesar de otras formas y sólo se incluyeron aquí por mero trámite, pero hay otras que son muy importantes.



doodle

Sin mayor problema: En esta opción puedes tanto dibujar, como poner estampas en una foto. Es exactamente lo mismo que ya habíamos detallado anteriormente y que puedes hacer en la opción de Check o Album.



link

En este menú existen 2 opciones.

Print: Aquí es para mandar a imprimir. Afortunadamente esta opción es más compleja que la de Doodle, pues existen 2 submenús con diferentes opciones. Uno es para mandar a imprimir una foto (si presionas Select cuando el CPU te está preguntando si quieres imprimir y presionas Select, puedes cambiar el marco más fácilmente) y la otra es una pantalla de opciones en la que determinas cuánto espacio de papel dé al imprimir, o para mandar a imprimir una serie de fotos.



Transfer: Simplemente es para intercambiar fotos. Recuerda que necesitas un cable Link para intercambiar fotos o mandar a imprimir.
Al elegir el primer menú de Transfer le pasas una foto a tu compañero. Lo malo aquí es que al cambiarla la pierdes, pero lo bueno es que sí se pueden duplicar las fotos y así no la perderás.
En el otro menú te puedes meter literalmemte a la Game Boy Camera de tu amigo, ver las fotos que él tiene y atracarle alguna que te guste.



special

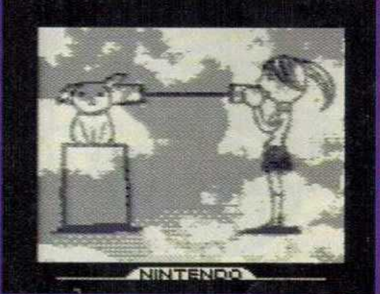




En esta opción puedes determinar el punto que se debe presionar en una foto de la opción de Hot Spot que se explicó anteriormente.
También eliges el sonido que se va a escuchar al acertar en ese punto, el efecto que se va a ver y si habrá un salto hacia otra foto.

La otra opción de Compose sirve para mezclar 2 ó 4 fotos. Ya sea que armes una foto con 4 partes de distintas fotos o que fusiones 2 fotos. Estos efectos se logran con fotos ya existentes de cualquiera de los 2 álbumes y al terminar el CPU te pregunta si quieres salvar la foto en el Album A.





edit

Esta es otra opción interesante y que tiene 2 submenús. El primero es el de Album. En esa opción puedes ver las fotos, alterarlas, borralas de una forma más rápida que lo normal o duplicarlas. La otra es la de Animation y en ella creas la animación que después podrás correr en el menú Animation de View. En esta forma puedes formar hasta 47 cuadros para crear una secuencia con cualquiera de las imágenes que están en los álbumes A y B. Además de elegirlas también puedes variar la velocidad con la que se van a mostar las imágenes, poner el marco que quieras y determinar si tu secuencia se va a mostrar una vez o se va a repetir infinitamente. Esta es una buena forma de contar una historia.



Como ejemplo aquí tenemos una historia que se puede contar con fotos



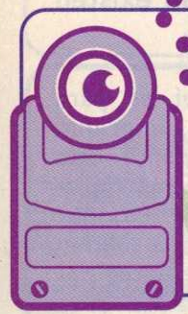
"Debido a que hoy también tocó manifestación en el D.F., decidí transportame de otra forma..."



"Así que tomé el metro para ir a trabajar"



"Lo malo es que a veces se encuentra uno con gente muy rara..."



Bueno, la Game Boy Camera es un Hardware bastante interesante. Obviamente en este mes nos enfocamos principalmente a dar a conocer todo lo que tiene, pero lo más importante es usar tu creatividad para divertirte al máximo. Seguramente en próximos números daremos algunas ideas o ¿por qué no mejor nos muestras tú, qué es lo que has logrado con tu cámara? eso daría pauta hasta a la creación de una galería de GB Camera.



GAME BOY™ printer

Nintendo

Bueno, pero la Game Boy Camera no estaría completa si no fuera a lanzarse también la Game Boy Printer. Obviamente ésta es la versión americana de la Pocket Printer, de la cual ya hemos hablado a plenitud en anteriores números, lo cual nos facilitará las cosas un poco.Esta impresora le da salida a las fotos que hayas capturado en tu GB Camera a través de un papel de tipo Térmico y con pegamento en la parte de atrás. Esto es, podrás imprimir tus fotos con un tamaño de 2.5 cms por 2.4cms y pegarlas donde tú quieras.

La Game Boy Printer necesita 6 baterías AA para trabajar (no sabemos si se vaya a sacar algún adaptador de corriente) y se conecta a el GB a través del cable Video Link. Esto tal vez suene a muy mala noticia, desde que el adaptador de la GB Printer tiene el tamaño de la entrada del GB Pocket, pero Nintendo se anticipó a estos problemas con los usuarios que aún tienen el GB clásico incluyendo un cable, con una entrada de GB Pocket y el otro extremo con una entrada doble para el GB Pocket y el GB clásico. Esto está muy bien, pues además de adquirir tu impresora, obtienes totalmente gratis un cable adaptador para GB Pocket / GB Clásico / Impresora.

El papel térmico se venderá después por separado, así que no hay problema si sientes que al acabar tu muestra de papel que viene de regalo, tu impresora vaya a quedar inutilizada. Este papel es blanco, pero varía el color en el que las fotos se imprimen, en Japón los tonos más populares son el negro y el Sepia. Hasta el momento no se sabe si sólo saldrá un color de impresión o los mencionados anteriormente.

Hasta el momento no se sabe si esta impresora sólo funcionará con la GB Camera, pero no dudamos que en futuro este aditamento vaya a tener otras aplicaciones (eso lo decimos a sabiendas de cómo Nintendo prepara sus equipos pensando en el presente y el futuro).



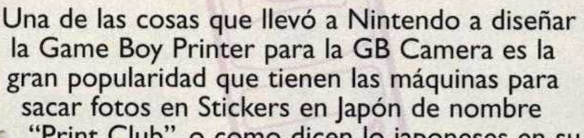
"¡Qué suerte!, un asiento vacío"



"Lo chistoso de la GB Camera es que la gente no sabe que la estás tomando y como está muy chistosa, se te quedan viendo con cara de "¿con que estará jugando ese sujeto?" y sin querer hasta posan".



"Al fin llegué a trabajar, aquí en CN sí hay gente normal..."





Una de las cosas que llevó a Nintendo a diseñar la Game Boy Printer para la GB Camera es la gran popularidad que tienen las máquinas para sacar fotos en Stickers en Japón de nombre "Print Club", o como dicen lo japoneses en su modo "Katakanesco" para expresarse y para acortar las frases: "Puricura" o "Priclub". En estás máquinas puedes ir y sacarte una foto adornarla con algún diseño disponible, acompañarte de algún personaje de videojuego famoso, alguna celebridad o dibujarle cosas (todo depende de la máquina en la que te fotografíes). Una vez que has decidido cuál es la foto que más te gusta, entonces mandas a imprimir una planilla con estos autoadheribles, la cual también varía dependiendo la máquina en la que te hayas fotografiado. Estas fotos tuyas, las puedes usar para adornar tus cuadernos, para postales, cartas románticas o lo que tu perversa imaginación te dicte.

Alguna vez se intentó comercializar estas máquinas en nuestro país, pero debido a su alto costo, como el mantenimiento se tenía que reflejar en los costos de operación y el sacarte una planilla tenía un valor de 40-50 pesos, por lo cual no fueron muy bien recibidas

¿estereogramas?

Sí, es posible hacer estereogramas con la Game Boy Camera y la Game Boy Printer aunque esto suene disparatado.

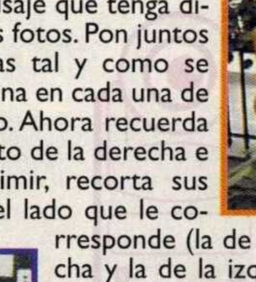
De hecho es un poco difícil, pero los resultados están a la vista.

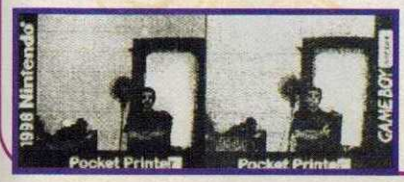
Lo que necesitas para lograrlo son 2 GB Cameras (con sus respectivos Game Boys... obviamente). Ahora elige un paisaje que tenga diferentes planos para sacar las fotos. Pon juntos los dos GB con las cámaras tal y como se ejemplifica en la foto y saca una en cada una de las cámaras al mismo tiempo. Ahora recuerda con qué cámara sacaste la foto de la derecha e izquierda. Mándalas a imprimir, recorta sus bordes y pégalas juntas en el lado que le corresponde (la de la derecha a la derecha y la de la izquierda en la izquierda). Ahora trata de "entrar" a la foto que se crea en medio como en los estereogramas que presentamos para las fotos del Virtual Boy.

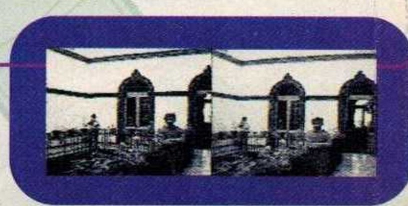




Checa los ejemplos que te ponemos. Obviamente es más facil "entrar" a los estereogramas que nosotros tenemos aquí, que a los que tú logres con la cámara y la impresora, pero créenos que sí se puede.













Uno de los juegos que saldrán para el Nintendo 64 es Iggy's Reckin Balls. Este título es muy raro y al principio parece muy difícil y sin sentido, pero después de 5 ó 10 minutos de estar parado haciendo puras tonterías, como que ya le agarras la onda.



Este juego podría llegar a parecerse a Uniracers, aunque para nada parecen uniciclos y tampoco tienes que hacer acrobacias. También podría parecerse a Mario Kart, pero no hay ni coches ni pistas para vehículos de carreras. ¿Entonces?...

Básicamente tienes que elegir a un personaje que en sí es una esfera con cara.
Entre los personajes se pueden encontrar a un robot, un sol o una esfera muy sonriente.
Checa las fotos de los personajes.



Ya que estés sobre la pista, empiezas a avanzar, pero lo difícil en un principio es que la pista no va derecho. Hay ocasiones que

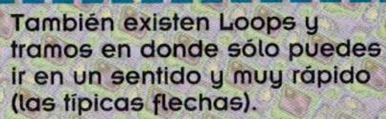


tendrás que avanzar hacia arriba, hacia el fondo, hacia abajo o hacia la nada.



Esto es a lo que nos referimos cuando decimos que había mucho parecido con Uniracers, ya que en ambos las pistas tienen formas y direcciones muy locas. En Uniracers existían tramos de pistas donde el uniciclo iba haciendo barriles y aquí en Renckin Balls no, aunque en este hay tramos que suben y bajan, por lo que hay que esperarse a que llegues a cierta altura para continuar.

También existen Loops y tramos en donde sólo puedes ir en un sentido y muy rápido (las típicas flechas).



Hay lugares donde existe una especie de resortes que te ayudan a aclarar otros tramos de la pista y hay otros lugares donde tu personaje se teletransporta a otra sección.





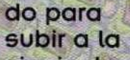


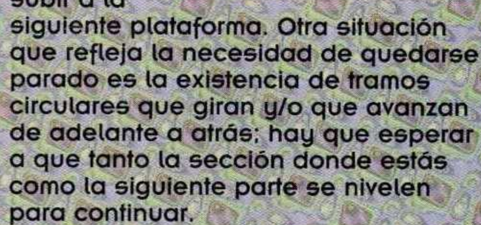
También hay tramos resbalosos y obviamente algunos ocasionan que te pases de más y llegues a un sitio que te retrasa mucho.



Bueno, no hemos mencionado que uno puede conducir para donde se le antoje, ya que las pistas presentan una configuración muy extraña. Hay ocasiones en donde para seguir adelante, no te tienes que mover, pues existen zonas que suben y bajan y hay que esperar el momento adecuado para subir a la siguiente plataforma. Otra situación que refleja la necesidad de quedarse parado es la existencia de tramos circulares que giran y/o que avanzan de adelante a atrás; hay que esperar a que tanto la sección donde estás como la siguiente parte se nivelen para continuar.









Entre los movimientos que tienes para avanzar están los saltos, la opción de sacar un gancho y la ejecución de poderes.

El gancho tiene muchos usos, ya que con él te cuelgas del techo para subir a la siguiente pista, puedes usarlo para bajar, tomar poderes y agarrar a los personajes.





Aquí es donde entra el parecido a Mario Kart, ya que si agarras a un competidor, puedes darle vueltas y arrojarlo fuera de la pista o puedes azotarlo hacia adelante y atrás y dejarlo mareado.



Los poderes que puedes tomar son burbujas, turbos, explosiones, alentadores e inversores de botones.





Tú compites contra 3 bolas más controladas por la máquina, que tratarán de sacarte de la pista. Dentro de las pistas también hay otros personajes que son como obstáculos, ya que se la pasan molestando y estorbando, pero también puedes golpearlos para desquitarte.





Este título está entretenido y el concepto es bastante nuevo.



Te sugerimos que le eches un vistazo y lo evalúes.

¿Te gustaría conocer más allá del SISTEMA Solar?



Entonces transpórtate al universo que te brinda el SISTEMA

NINTENDO 64®

	México		Guadalajara
Taller de Luigi	Tepeyac	Insurgentes	Mr. Sound
535 2090	759 0111	687 7359	122 2632

BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.

www.nintendo.com.mx

Una experiencia fuera de este mundo







Ahora los personajes de Mortal Kombat hacen su debut en el mundo 3D y muchos piensan que ya era hora. Esta adaptación conserva casi la totalidad de las cosas que se ven en la versión de arcadia, así vamos a ver rápidamente lo que trae.

Se supone que Raiden fue convocado por los dioses para pelear en Mortal Kombat y proteger a la Tierra del inminente ataque de Shinnok. Agunos de los participantes del torneo pelean con en el fin de ayudar al malo (aparentemente) y otros para proteger a la Tierra. Para esto, existen 15 personajes entre los que se encuentran 8 de las versiones anteriores de MK y los demás son de Mythologies. Cada uno cuenta con sus propios poderes (los 8 personajes traen los poderes clásicos más aparte uno que otro nuevo) y además ahora tienen la posibilidad de sacar armas. Esto de las armas le da más emoción a las peleas y también le da más ventaja al peleador que la trae.

Ambos peleadores pueden sacar las armas al mismo tiempo y no sólo pueden golpear con ellas, también pueden arrojarlas para bajarles más energía.



Hay escenarios en donde aparecen objetos tirados en el piso, entre ellos hay cabezas humanas, rocas o bolas con picos. Estas cosas también puedes aventarlas y bajan bastante energía. Al aventarlas puedes volver a tomarlas y seguir arrojándolas, ya que no se destruyen al chocar con el oponente. Un buen detalle que hace más padre la pelea y hace que uno piense mejor sus estrategias de juego.

Cada personaje tiene 2 fatalities personales y un fatality extra que es del escenario. Este último movimiento consiste en darle un Upercut al oponente derrotado para arrojarlo al techo que está decorado con estacas.

Este fatality es así para todas las escenas menos una donde al fondo hay unos ventiladores que al comienzo de la pelea empiezan girando lentamente y conforme se va desarrollando el kombate van girando más rápido. El chiste es que cuando la batalla concluye, el ganador tiene la oportunidad de hacerle un "avioncito" para arrojarlo a estos ventiladores. Lo que hubiera estado muy bueno, es que le dieran la oportunidad al ganador de atinarle al ventilador para completar con éxito el fatality.

Otro movimiento que comparten todos los personajes es el "agarre" que viene en dos variedades.

La primera se ejecuta con golpe bajo y en términos generales, el que ejecuta el movimiento, agarra al oponente y lo arroja al piso violentamente.

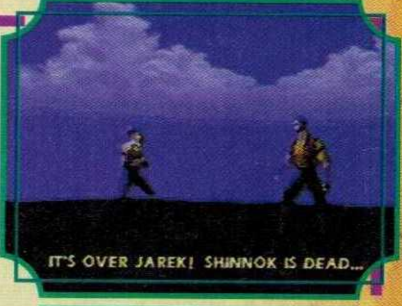


La segunda variedad de agarre se ejecuta con la patada baja y es un movimiento más fuerte aún, ya que el peleador puede sufrir una torcedura de brazo, una ruptura de pierna o una fractura de cuello acompañada de un pisotón en éste. Ahora, con todo esto de los agarres, uno se da cuenta que los personajes son más que hombres ordinarios, no sólo porque resisten golpes muy duros sino porque después de una torcedura de brazo con hacer un simple movimiento de éste ya se lo acomodaron como si nada. Esto se ve muy cómico y para nuestro gusto está bien que lo hayan puesto aunque esté un poco exagerado.



YOUR SOUL WILL NEVER REST SCORPION

Por otra parte, los finales se trataron de adaptar a la historia de Mythologies, aunque hay algunos un poco extraños. Para nuestro gusto los finales están "un poco" feos, pero el que sí se ganó el premio a lo "complejo" fue el de Reiko (que por cierto se parece mucho a Robin) que sólo sale parado en un escenario y de pronto se teletransporta a otra dimensión y ya; no trae ni explicación ni nada. El único que se nos hizo padre y chistoso fue el de J. Cage en donde sus fans (incluyendo a Arnold) le arrojan tomates y botellas por expresarse payasamente del torneo.









Otra de las cosas raras que notamos es que en el fatality de Jarek (el que corta en trozos al oponente con rayos láser), éste deja activados los mortales rayos y se pone a hacer movimientos de brazos. Si son tan poderosos sus rayos, ¿por qué no se corta él mismo los brazos?

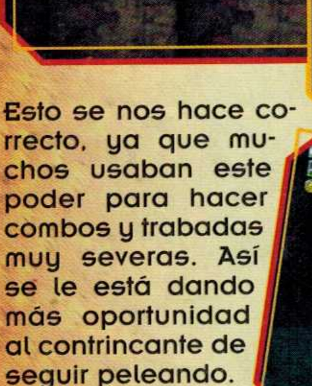


Una de las cosas que vimos raras en el juego es que Shinnok, puede tomar las habilidades de todos los personajes como Shang Tsung, pero a diferencia de éste no cambia su apariencia física. Cuando adopta la forma de Sub-Zero y ejecuta el poder de Clon, en vez de que salga con la forma se Shinnok sale con la forma de Sub-Zero (lo que pasa es que es un clon imperfecto o genéticamente defectuoso).



A Sub-Zero ya se le puede escoger con o sin máscara. Ambos modelos presentan las mismas ventajas y desventajas.

Otra cosa que le agregaron a este personaje es que cuando congela a sus enemigos, les baja menos energía al golpearlos.



Esto se nos hace correcto, ya que muchos usaban este poder para hacer combos y trabadas muy severas. Así se le está dando más oportunidad al contrincante de seguir peleando.

Los modos de juego que trae son obviamente el Normal, el modo de Torneo, Endurance, Práctica y ésta puede ser jugada por una o dos personas. En la de práctica salen todos los poderes del personaje incluyendo la forma para sacar las armas así que no tendrás problemas para dominar el juego en muy poco tiempo. De las cosas que vimos mal de este título es que es muy fácil trabar, sobre todo a la máquina. Le hubieran puesto más fatalities de escenario, ya que eso de ver estacas flotando en el cielo en escenas como el bosque, como que deja mucho qué desear. Las animaciones de los personajes en los finales está un poco tiesa, la hubieran mejorado. Por otro lado, las armas, los nuevos fatalities y el nuevo look de los personajes se nos hizo bueno. Lo que le faltó a esta adaptación con respecto a la versión de arcadias fue que conservara la definición de las imágenes ya que en arcadia se ven mejor.



Otra de las cosas que conservó de las arcadias fue la escena donde se ve al personaje cayendo al pozo después de haber sido derrotado. Si no continúas, se ve cómo al final del pozo hay unos picos y cómo se encaja el personaje en ellos. Para nuestro gusto, el juego es bueno aunque es muy fácil trabar. Las gráficas pudieron haber sido mejoradas y los finales debieron ser mucho mejores (el de Cage está bien). Los fatalities están muy padres y se ve que le echaron ganas, ya que los de MK3 cansaban después de un rato.





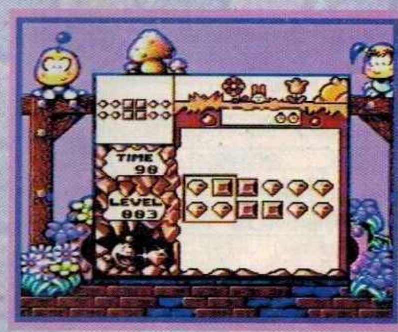


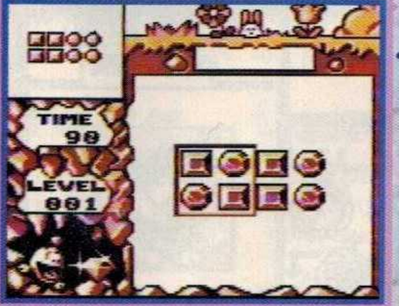
Desde los orígenes de Nintendo hasta la fecha, los puzzles ya han sido explotados a más no poder y tal parece que ya no hay manera de lanzar un nuevo título de este tipo de juegos, que introduzca un concepto fresco que te haga jugar un puzzle con gusto otra vez. Pero cuando todo parece perdido, o que tendremos que aguantar un juego basado en otro ya hecho [eso sí, con muchos poderes y muchas opciones], llega Brain Drain para el Game Boy.

Brain Drain es un juego tan simple y sencillo de jugar, que resulta entretenido y chistoso. Pero veamos de qué se trata este juego:

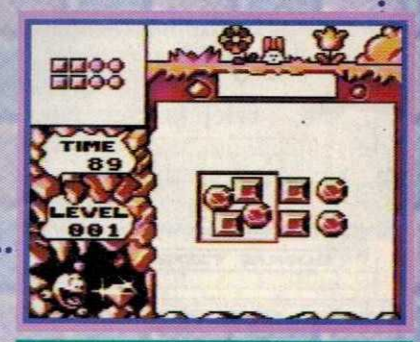
Antes de que te formes una idea errónea de este juego, olvídate que te caigan piezas de cualquier parte de la pantalla, ¿qué no caen piezas? ¡Sí, escuchaste bien! Para explicarte mejor, veamos la pantalla donde se desarrolla el juego:

En la esquina superior izquierda, se muestra cómo deben de quedar las piezas que te dan. Abajo, el tiempo que tienes para terminar la escena. Más abajo, el nivel en el que estás. A la derecha, está el recuadro donde se lleva a cabo la acción y arriba, los poderes que tienes, ó que vas obteniendo.





Ahora sí, el chiste es simple. Acomodar las piezas para que queden como en el patrón de la esquina. Para hacerlo, tienes un cuadrito donde caben hasta cuatro figuras, las figuras que tengas en el cuadro, ya sea una, dos ó cuatro, las podrás girar ya sea en el sentido de las manecillas del reloj o en contra. Obviamente, el cuadro es tu llave para todo, así que lo puedes mover por toda el área de juego. Cabe decir que la ventana de la esquina superior izquierda no sufre cambio alguno.

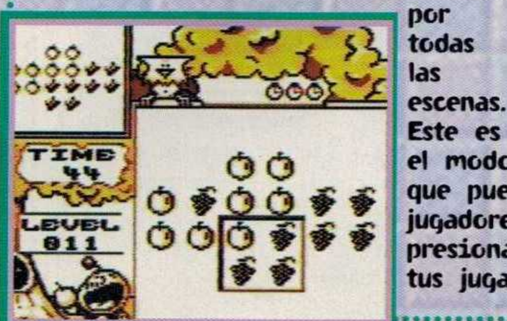


MODOS DE JUEGO



Brain Drain sólo tiene dos modos de juego: Brain Game y Brain Race. El modo base es Brain Game, veamos de qué trata cada uno:

Brain Drain: Debes resolver todos los puzzles normalmente, este es el modo principal del juego, tienes tiempo suficiente y vas avanzando por todas las escenas. Este es el modo que pueden jugar todo tipo de jugadores, porque no estás muy presionado y puedes pensar mejor tus jugadas.

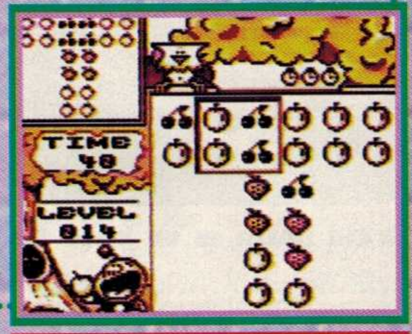


Ya que tengas un poco de experiencia, o si de plano estás muy loco y te gustan las cosas difíciles, elige este modo para que tengas un mayor reto.





Brain Race: Aquí, la diferencia es que tienes menor tiempo para pasar las escenas, no hace falta decir que resulta más complicado, ya que el tiempo es un factor que te apura más a terminar el juego, que los castigos que encuentras normalmente.



OPCIONES



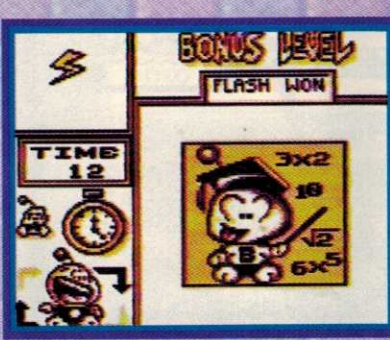
Aquí seleccionas que tenga o no música, los efectos de sonido, la dificultad del juego y los tips de cómo usar los Poderes.



PODERES

Los poderes los consigues pasando escenas de Bonus, en ellas tienes que acomodar una imagen de los chistosos personajes del juego, siguiendo la misma teoría que con las escenas normales. Unicamente el reloj lo consigues pasando cada escena.





BONUS TIPS

PRESS A) DURING ONE SECOND TO GET EXTRA TIME!
PRESS B) DURING ONE SECOND TO SKIP A LEVEL!
YOU WIN ONE CREDIT

YOU CAN WIN OR DURING BONUS LEVEL

PRESS START TO RETURN

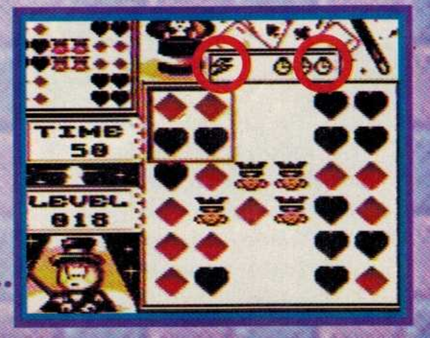
Reloj: Presiona el botón A un segundo durante el juego, para tener tiempo extra.

Rayo: Presiona el botón B un segundo durante el juego, para saltar al siguiente nivel.

Carita: Con ésta ganas un crédito extra.

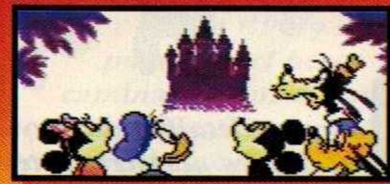


Brain Drain es un juego fuera de lo común, el concepto es algo muy padre y nuevo. Es una buena opción para los que buscan algo para el Game Boy, el único inconveniente es que no se pueda jugar doble y que después de algunas escenas, aburre un poco, pero eso lo compensa el password. Así que podemos concluir con que este es un título que vale la pena jugar.



GAME VISTAZO A:



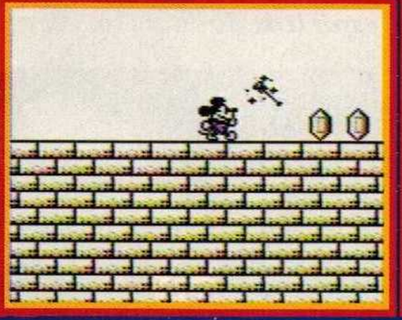




Algo más para el Game Boy es Mickey Mouse Magic Wand, este es un título que no presenta nada nuevo, tan sólo es un juego de plataformas en el que debes ayudar a Mickey a rescatar a sus amigos que han sido secuestrados por una bruja a la que no le gustó que anduvieran rondando por su castillo.



Al iniciar, Mickey encuentra una varita mágica, con la que transforma los cristales que encuentra en su camino en ítems que te ayudan a concluir tu juego.



Para rescatarlos, Mickey tiene que encontrar las partes de una imagen de cada uno de sus amigos, así al juntar la imagen completa, pasas a la siguiente escena. Claro que en tu búsqueda te encuentras con algunos enemigos que deberás derrotar. Para encontrar las piezas y los ítems, transforma los cristales que veas en la etapa. Básicamente este es un juego de plataformas, muy parecido a Bugs Bunny's Crazy Castle, así que no tiene gran dificultad para que le entiendas, eso sí, sólo necesitas saber qué te encontrarás en el camino.



Los cristales los puedes transformar en:

Paletas

Te recuperan un poco de tu energía.

Llaves

Usalas para abrir caminos cerrados.

Manzanas

Las avientas a los enemigos para noquearlos. [Muy al estilo de Bugs en su castillo].

Cajas de música

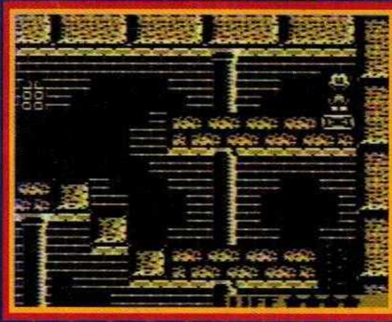
Inmovilizan a los enemigos por un rato [¿Mickey Bros. 3?].

Piezas de rompecabezas

Colecta todas y pasarás de escena.

Durante el juego, la pausa te abre una pantalla donde puedes ver los ítems que tienes, tu energía, tus vidas y activar la ventana de las piezas que llevas.





Ocasionalmente encuentras Warps en las escenas, úsalos para encontrar más cosas.

En realidad Mickey Mouse Magic Wand es un juego que nos recuerda muchos otros, no ofrece nada nuevo así que no esperes mucho, la movilidad está un poco rara y la música da mucho qué desear. Te recomendamos que cheques este juego sólo si eres un gran fan de Mickey Mouse.

Quest 64



Después de ver para el N64 muchos juegos de carreras, juegos de peleas, juegos de carreras, juegos de puzzle, juegos de carreras, juegos de primera persona, juegos de carreras, juegos de deportes y juegos de carreras, por fin, en este mes aparecerá para este sistema el primer RPG: Quest 64.
Quest 64 es un juego programado en Japón por la compañía Imagineer y será distribuido en nuestro continente por THQ.
Este hecho seguramente ya es conocido por ti desde que tenemos bastante tiempo mencionándolo, pero lo bueno es que por fin ya podremos disfrutar todos los que somo aficionados a este género de un buen RPG.
La historia de Quest 64 es la siguiente: La tierra de Celtland ha entrado en un tiempo de "Caos Espiritual" debido al robo del libro "Eletail" por el hechicero maestro. Este libro contiene los secretos de los guardianes de los espíritus. Estos secretos fueron guardados en épocas anteriores por los magos de Celtland, lo cual les daba poder para manipular los 4 espíritus de la naturaleza: Tierra, Aire, Agua y Fuego.





Un valiente ciudadano de Celtland de nombre Lord Bartholomy, salió en busca de este libro y nunca regresó. Así que la única esperanza para todos es que el hijo de Lord Bartholomy, Brian, quien tiene poca experiencia como mago (claro, él es personaje principal) encuentre el libro de Eletail antes que la obscuridad eterna caiga sobre el reino. Tal como se ha mencionado, los elementos nuevos que se incorporan al género de los RPG's con el juego de Quest 64 son interesantes. Primero











que nada el modo de batalla (el cual fue mejorado desde la última vez que hablamos de él) es una mezcla de RPG y Acción, pues al ir el héroe caminando por el campo, se encontrará con un grupo de enemigos. Al aparecer estos enemigos también aparece rodeándolos a ellos y a ti un campo de fuerza que delimita el terreno de batalla. Dentro de esta área te podrás mover para atacar a tus enemigos, ya sea con tus armas o con hechizos basados en los 4 elementos primarios. Cuentan con un número limitado de ataques por cada magia y como hemos mencionado anteriormente, puedes combinar estos elementos para crear hechizos más poderosos o útiles que los normales (o hacer un elemento más poderoso usando 2 ó 3 veces el mismo elemento) Por cierto, en la última versión preliminar que revisamos de este juego, las magias se seleccionaban con la unidad de botones C, siendo ésta una forma muy dinámica de jugar evitando así los típicos menús en los que se eligen la magia y que a veces son muy tediosos.

Se dice que se pueden lograr más de 50 combinaciones de magias de esta forma. Al pelear contra estos monstruos verás información importante como su nombre, sus HP y una pantalla muy similar para ti; éstos como ves, son elementos clásicos de los RPG's. Obviamente entre más elementos característicos de los RPG's tradicionales tenemos el hecho de que tu personaje vaya vistando ciudades, conociendo gente, comprando ítems, armas y también resolviendo acertijos. Todos los elementos del juego están en gráficos poligonales en 3D

















(enemigos, amigos e ítems). Obviamente al estar viajando de ciudad en ciudad tendrás que cruzar diferentes ambientes y los enemi-



gos que salen en estos ambientes son muy característicos; pero pueden cambiar, ya que al juego se le ha incorporado la opción de jugar con un simulador de tiempo, así si estás mucho tiempo fuera de una ciudad te puede sorprender la noche en un bosque tenebroso y donde nadie te puede oir cuando grites para pedir auxilio.



La música de este título es espectacular, como la que generalmente se usa en este tipo de juegos y es moderadamente larga. Sin embargo, hay una cosa que aún no comprendemos y es que nuestros contactos dentro de THQ



mencionan que Quest 64 será compatible con el Controller Pak, pero ¿será compatible o será necesario? Ojalá y sea compatible, porque sino muchos



jugadores no podrán salvar sus avances si no se consiguen el Controller Pak.

Una de las primeras ideas al desarrollar este título es que fuera "multipersonajes", es decir, que fueran varios los personajes con los que ibas a jugar, pero a fin de cuentas se decidió dejar solamente a Brian como personaje principal y a los otros 3 como personajes secundarios que sólo te ayudaran de forma indirecta dándote pistas o ayudándote de otra forma.

Bien, finalmente podemos decir que



este juego está muy bien hecho (y tiene que serlo, con todo el tiempo que se tardaron en el desarrollo) y mantendrá bastante ocupados a los fans del género hasta que salga dentro de algunos meses Legend of Zelda 64. Sí, ya hemos dicho que estos juegos no se comparan, pero ¿a poco no alguien que juegue Quest 64 no está ansioso por jugar también Zelda 64?





INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98

Con el Mundial de Francia a las puertas, es obvio que va a pasar lo que ocurrió hace 4 años, que salieron al mercado muchos juegos de Soccer, sólo que ahora la plataforma es el N64. Konami no podía quedarse atrás y menos ante FIFA 98. ISSS 98 es la versión mejorada del anterior (y de todos los anteriores) ISSS.

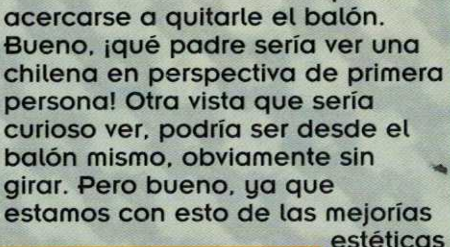
Tal vez parecería difícil que un juego tan bueno como ISSS 64 pudiera ser mejorado, sin embargo estamos hablando de Konami, una compañía que ha sacado juegos excelentes y que nunca serán olvidados (Contra, Castlevania, Batman Returns, etc.) así que imagínate lo bien que está esta nueva versión.



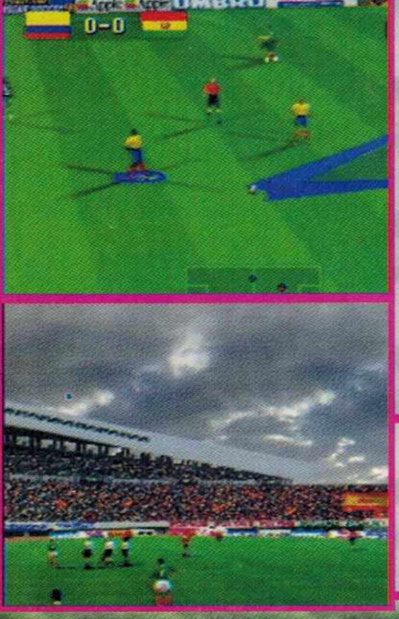
En el campo de juego es donde se pueden ver la mayor cantidad de mejoras. Nuevas vistas o perspectivas han sido agregadas al juego. La posibilidad de ver el campo ya no de lado, sino de frente le da más variedad al asunto. Sin embargo, siguen faltando más vistas; nosotros pensamos que sería muy interesante si se pudiera agregar una perspectiva de primera persona; claro, siempre y cuando estés jugando solo, ya que estaría muy difícil que el que lleva el balón (mismo que se llevaría la cámara) tuviera que estar viendo en dirección a los otros jugadores para que los demás pudieran acercarse a quitarle el balón. Bueno, ¡qué padre sería ver una chilena en perspectiva de primera persona! Otra vista que sería curioso ver, podría ser desde el balón mismo, obviamente sin girar. Pero bueno, ya que estamos con esto de las mejorías estéticas algo también muy notable es que el juego es muy más rápido y las animaciones aún más fluídas. Aunque también cabe señalar que en el aspecto gráfico de los jugadores no hubo mucho cambio, más sí en los estadios. ¡Ah! y también hay nuevas animaciones para celebrar un gol o la victoria.









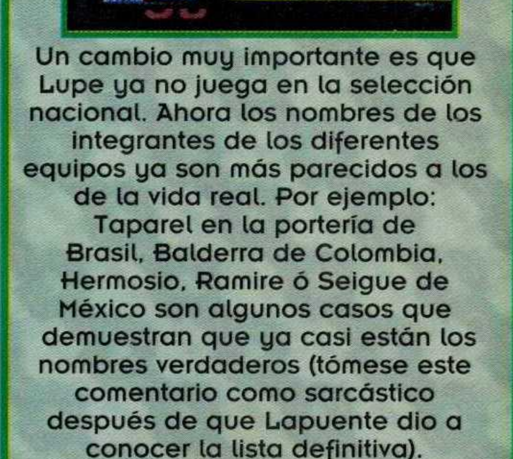


Otra mejora, aunque pequeña, consiste en darle ángulo de altura a los tiros especiales, como saque de meta, tiros libres y tiros de esquina. Antes tú elegías la dirección del tiro, ahora con la potencia y el ángulo de altura, las posibilidades de ejecución han crecido enormemente, dándole más realismo al juego.



¿Qué onda con la inteligencia artificial de los jugadores controlados por el CPU? Obviamente tuvo que ser mejorada, ya que muchos de los aficionados a KISSS 64 ya se han vuelto unos expertos y conocen perfectamente bien las jugadas que hacen caer al CPU. Afortunadamente para todos aquéllos que esperan más reto, sí existe una nueva forma de jugar por parte de los jugadores que el CPU maneja. Estos jugadores se anticipan más a las jugadas, tratan de no perder tan fácil el balón y se organizan mejor a la defensiva. Ahora, ésta es nuestra perspectiva por el momento, lo más seguro es que después de un mes de jugar este título, descubras el punto débil de esto y lo aproveches. Esto siempre va a pasar en cualquier juego donde un humano enfrente al CPU, prueba que un futuro como el que se maneja en Terminator está muy, muy lejano todavía.





Un cambio muy importante es que Lupe ya no juega en la selección nacional. Ahora los nombres de los integrantes de los diferentes equipos ya son más parecidos a los de la vida real. Por ejemplo: Taparel en la portería de Brasil, Balderra de Colombia, Hermosio, Ramire ó Seigue de México son algunos casos que demuestran que ya casi están los nombres verdaderos (tómese este comentario como sarcástico después de que Lapuente dio a conocer la lista definitiva).





La repetición instantánea no podía faltar. Un juego de deportes tiene prohibido carecer de este elemento, si es que quiere hacer presencia en las consolas. La repetición instantánea aquí es excelente (no se podía esperar menos de la gente de Konami) y aunque no lo creas, mejora por mucho a la "Repetición Virtual" de las transmisiones de la T.V., ya que no traen comentarios brillantes por parte del narrador (otro comentario que debe tomarse como sarcasmo). hablando de comentarios, los partidos siguen siendo narrados por el CPU.







Algo de lo nuevo es la textura del campo que es aún más realista. Las repeticiones con todo y los viajes de cuadros (cuando se acaba la repetición ésta se aleja dando vueltas) también son nuevas adiciones al juego. La publicidad de los patrocinadores también es más variada.

OPCIONES

Veamos un poco de las opciones que trae este título, vamos a examinar más de cerca la "navegación" del juego (este último comentario más que sarcasmo es parodia). Por cierto ¿recuerdas el artículo que salió en el número de octubre del año 6, en las páginas 67-71 donde explicamos de manera detallada y como una guía rápida el funcionamiento de los menús internos de cada opción? Bueno, si es la primera vez que juegas KISSS para 64 sería conveniente que le echaras un vistazo para que no te pierdas entre tanto menú, ya que aquí también aparecen menús por todas partes y básicamente son los mismos.



Regresando a las opciones:



OPEN GAME

La opción donde podrás jugar un partido amistoso. En los partidos pueden participar hasta 4 jugadores en las diferentes combinaciones donde se incluye todos contra el CPU. Inclusive trae una opción para que el N64 juegue contra sí mismo. Ahí puedes seleccionar la condición física de los integrantes del equipo, el número de jugadores de cada equipo, el estadio, el clima, la formación, las estrategias de juego, las jugadas especiales o pre-fabricadas, etc..

INTERNATIONAL CUP

Eliges al equipo o equipos (en caso de que vayan a participar varios cuates contigo) que van a participar en una Copa a nivel internacional. Para pasar de la primera ronda a la ronda eliminatoria tendrás que ser el líder de tu grupo. Esto ya casi todo el mundo lo sabe pero de todas maneras lo repetimos por si existe algún despistado.

WORLD LEAGUE

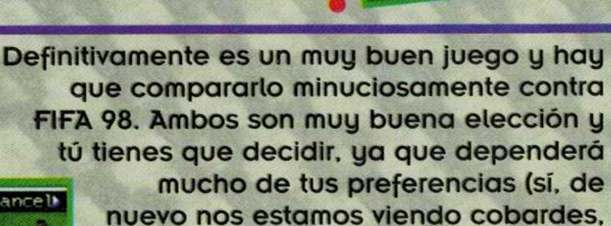
Aquí puedes celebrar tu propia Copa mundial las veces que quieras.

PENALTY KICKS

Esta opción le permitirá al equipo mexicano prepararse en la prueba que ha sido fatal en los dos últimos mundiales a los que ha asistido nuestra selección. Esta se ha vuelto de uso común después de 2 ó 3 partidos seguidos y ha servido como una especie de mini revancha.

SCENARIO

Las ya clásicas situaciones donde falta cierto tiempo y hay que hacer algo determinado para obtener la victoria no podían faltar. Existen 16 diferentes situaciones que van desde un simple empate hasta misiones imposibles como 3-0. Las otras 2 opciones son las comunes Training y Option.



Definitivamente es un muy buen juego y hay que compararlo minuciosamente contra FIFA 98. Ambos son muy buena elección y tú tienes que decidir, ya que dependerá mucho de tus preferencias (sí, de nuevo nos estamos viendo cobardes, pero es que estas 2 compañías no nos dejan de otra).

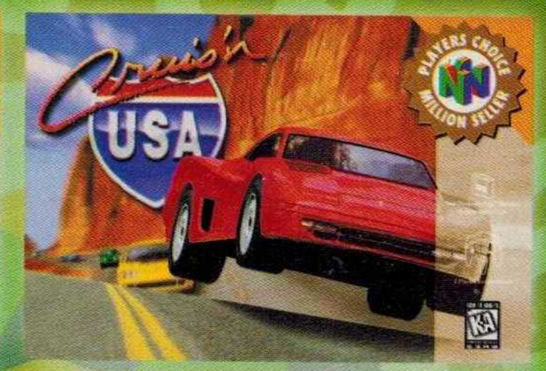


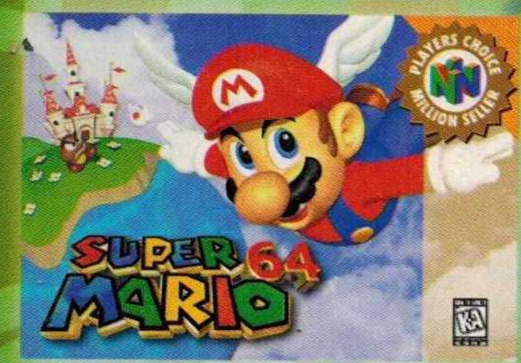
Obviamente hay algo que decir de este juego... sí es compatible con el Controller Pak como el primero (46 páginas). ¡No!, más bien si ves que las fotos están un poco cortadas es porque la gente de Konami se equivocó y nos mandó un Prototipo PAL (y seguramente a una revista europea uno americano). De cualquier forma los gráficos son muy buenos y aunque no parezca, debes creernos, pero esta vez no fue nuestra culpa.



LOS CARTUCHOS MÁS VENDIDOS
Y MÁS BUSCADOS AHORA ¡BAJAN DE PRECIO!







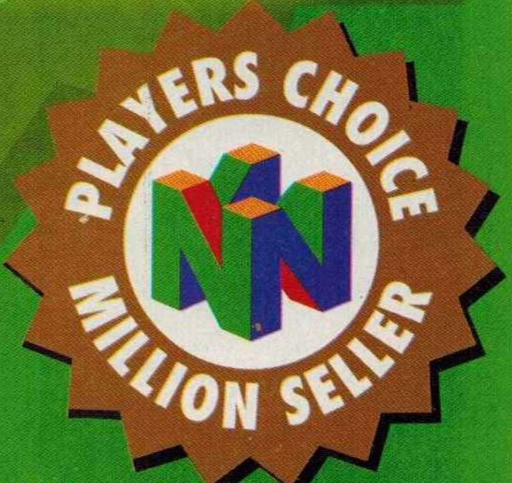






¡APROVECHA Y COMPLETA TU COLECCIÓN!

IDENTIFÍCALOS POR EL SELLO DORADO



BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.
www.nintendo.com.mx





En nuestro más reciente viaje a NOA, tuvimos la oportunidad de jugar muchos títulos que aparecerán a lo largo de este año y del próximo; uno de estos fue Off Road: The Challenge, el cual está siendo programado por Midway.



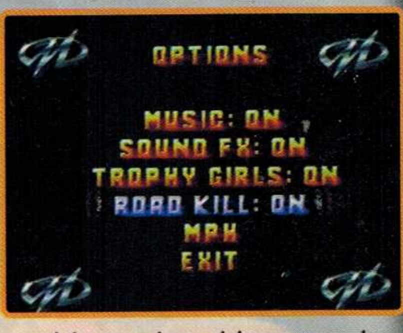




Aunque lo que pudimos ver de este juego era una versión muy preliminar, hay cosas que sería interesante que te comentáramos, sólo como adelanto.

Como recordarás, los juegos de la serie Off Road son de carreras, pero en vez de conducir un auto deportivo o un fórmula uno, compites abordo de poderosas camionetas 4x4 y autos que puedan maniobrar bien en caminos defectuosos.





Empecemos viendo las opciones. Aquí sólo podrás poner o quitar la música, los efectos de sonido y a las chicas que te entregan los trofeos (tal vez esta no la quieras quitar, ¿eh?). También podrás activar la opción de Road Kill, la cual sirve para arrollar animales durante alguna carrera (¡qué crueles!), además de cambiar los MPH por KPH.



Tienes 2 diferentes formas de competir. Just Play, aquí corres en la pista que quieras, ya sea para superar algún récord o sólo para conocerla y Start Circuit, donde correrás en todos los circuitos. También, si usas el Controller Pak, puedes iniciar un circuito avanzado en Resume Circuit. Cabe mencionar que será compatible también con el Rumble Pak.

En el prototipo, sólo se podían escoger cuatro vehículos, el Toyota Trophy Truk, el Class 10 Heavy Metal, el Baja Buggy y el Class 8 Mini Metal y tan sólo 6 circuitos, el de Mojave, Baja, El Paso, Pikes Peak, Vegas y Ol'South.





Durante la carrera podrás tomar diferentes ítems, como los tanques de Nitro que te sirven para correr más rápido o cascos que protegen a tu auto de probables colisiones contra los innumerables obstáculos que encuentras en tu recorrido.



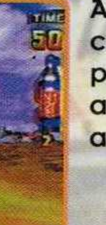
Dependiendo el lugar en el que termines la carrera, recibirás una cantidad de dinero con la que podrás comprarle nuevos aditamentos a tu vehículo y hacerlo más poderoso.





Al elegir tu vehículo, decides qué transmisión usar, si automática o manual.







Al parecer el juego tendrá muchos detalles chistosos, por ejemplo, en la pista de Vegas, al principio de la carrera verás un Ovni y después se alejará. Un poco más adelante del Area 51, unos aviones de la fuerza aérea lo derribarán y en otra parte del camino verás al piloto del Ovni pidiendo un aventón a Marte. Este y otros detalles hacen que el juego sea más atractivo.





Tanto la movilidad como los gráficos y la música estaban aún muy preliminares como para poder hablar de ellos, además de que le faltan aún muchas opciones. Pero a grandes rasgos, podemos comentarte que por lo poco que pudimos ver de este título, se ve muy interesante y se nota que los programadores de Midway le están echando muchas ganas, así que esperamos poder hablar más de este título cuando regresemos del E3.

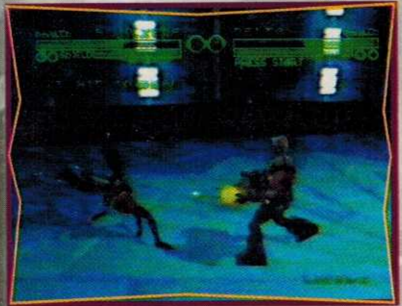














Pues sí, Bio Freaks es un título de peleas que originalmente y no hace mucho tiempo, hizo su aparición en las salas de Arcade, pero en México no tuvo mucha fuerza y por eso tal vez para ti sea totalmente desconocido, así que veamos cómo es este juego con detalles y si tuviste la oportunidad de conocerlo en su versión original, podrás entender mejor este análisis y checar las diferencias y similitudes que tiene la adaptación para el N64, pero te anticipamos que lo que caracteriza a este juego es que tiene un concepto un "poquito" violento.

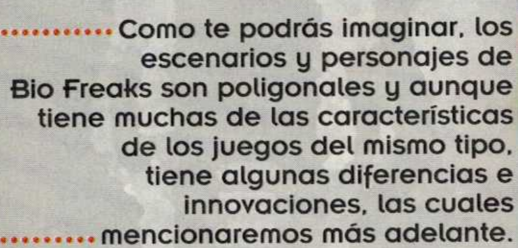
Aunque los juegos del género de peleas ya están un poco "tostados", aún hay muchos fans que disfrutan mucho de estos títulos y la prueba de ello, es que está por salir al mercado la versión para el N64 del popular (en todas partes menos en México) videojuego de Arcade, Bio Freaks.



Como te podrás imaginar, los escenarios y personajes de Bio Freaks son poligonales y aunque tiene muchas de las características de los juegos del mismo tipo, tiene algunas diferencias e innovaciones, las cuales mencionaremos más adelante.

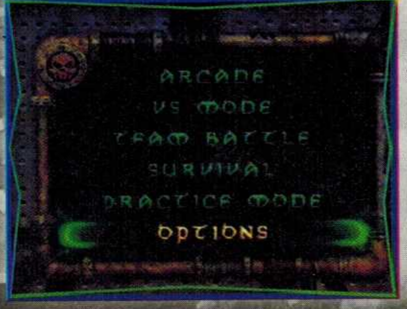






Los modos en los que podrás participar son: Arcade, Vs. Mode, Team Battle, Survival y Practice Mode.
Arcade es el clásico modo donde compites contra todos los peleadores y al terminar enfrentarás a un jefe final.

En el menú principal encuentras varios modos de juego y una pantalla en donde puedes cambiar varias opciones de juego (dificultad, nivel de violencia, continues, tiempo y tips durante las peleas), además del audio y la configuración del control; también podrás ver los scores más altos y dar de alta los datos que hayas guardado en tu Controller Pak.



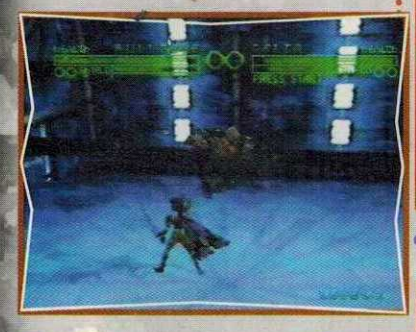








En Vs. Mode podrán retar dos jugadores hasta que se cansen. Puedes cambiar de personaje entre pelea y pelea; también se llevará un registro de peleas ganadas, perdidas, empatadas, etc.





En cualquier modo de juego, tendrás ocho personajes para escoger y estos son: Bullzeye, Zipperhead, Delta, Sabotage, Psyclown, Minatex, Ssapo y Purge.





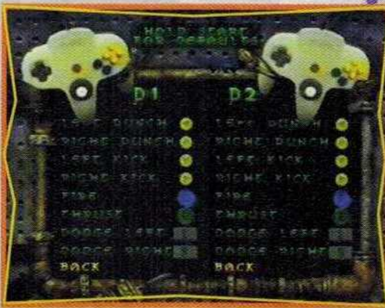


En Team Battle formas un equipo de varios personajes para pelear contra otro; los competidores se irán eliminando hasta que haya un vencedor.



El objetivo de Survival es aguantar muchas peleas utilizando a un solo personaje.







Aunque todos los peleadores tienen diferentes poderes y habilidades, comparten movimientos básicos, por ejemplo: El puñetazo izquierdo, el puñetazo derecho, la patada izquierda y la patada derecha.





El Practice Mode es muy útil para practicar todos tus movimientos y ataques especiales, los cuales podrás ver también a la mitad de una pelea en un menú que aparece al poner pausa.





Además de estas acciones los peleadores tienen dos nuevas formas de atacar, de hecho, estas son las que caracterizan al juego; todos los personajes cuentan con un arma con la que podrás atacar a distancia al enemigo y harás un disparo normal al presionar un botón (aunque también puedes hacer disparos más efectivos si haces combinaciones del botón con el Control Pad).



Como evitar los disparos es muy difícil, cuentas con escudo que, aunque es limitado, te puede defender por unos instantes para que puedas contraatacar, pero no olvides que sólo eres invulnerable a los disparos y que los ataques normales sí te dañan; la barra que mide tu nivel de Shield (o sea, escudo), está debajo de la barra de energía.



Otro movimiento nuevo es el de poder volar por unos instantes ya sea para esquivar ataques o para sostener una pequeña pelea en el aire; este movimiento también es limitado y la barra que lo mide aparece cada vez que lo uses.





La movilidad es muy buena y tienes mucho control sobre los personajes; los movimientos especiales son muchos y casi todos son muy útiles y gracias a la movilidad no es nada difícil ejecutarlos.





Los botones L y R los usas para moverte hacia los lados. También puedes alejarte o acercarte a tu enemigo rápidamente con sólo presionar dos vecer el Control Pad hacia la dirección que quieres ir y lo bueno es que también funciona en el aire.



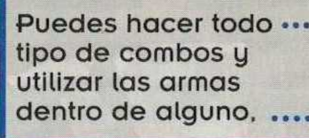
Gráficamente el juego es muy bueno; los escenarios, aunque no tienen muchos detalles gráficos y son muy obscuros, algunos están hechos de tal forma que son determinantes en los encuentros, por ejemplo, hay un escenario que tiene varios desniveles y te obliga a estar volando más tiempo y otro que tiene un lago de lava al rededor y si caes en él, quedarás a merced del enemigo. Esto definitivamente influye en el resultado de una pelea.





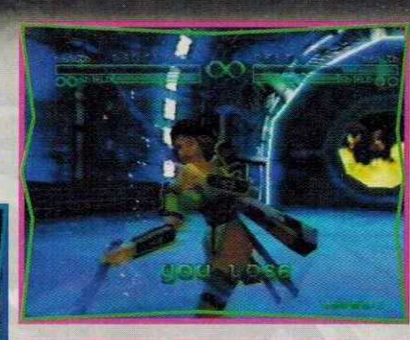






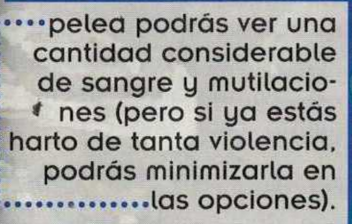
Puedes hacer todo tipo de combos y utilizar las armas dentro de alguno, aunque esto es un poco difícil contra el CPU, pues usa con exceso su Shield. En el juego no existe ningún tipo de "Fatality", sin embargo, a la mitad de una pelea podrás ver una cantidad considerable de sangre y mutilaciones (pero si ya estás harto de tanta violencia, podrás minimizarla en las opciones).







En cuanto a la música, ésta es un poco obscura pero va de acuerdo con el tipo de juego; además las voces y los efectos de sonido son muy buenos (y si te fijas, por la voz y apariencia, jurarías que Delta es B.Orchid disfrazada).





Este juego es compatible con el Rumble Pak para que, literalmente, sientas los golpes.









Algo muy padre es la presentación de cada peleador antes de comenzar el encuentro.





A grandes rasgos, el resto del juego no difiere mucho de los demás del género y lo que lo hace especial es, como ya lo habíamos mencionado, el uso de armas y la posibilidad de sostener batallas en el aire. En resumen, te podemos decir que si eres fan de los títulos de peleas, no encontrarás un juego realmente innovador, nada más un buen juego de peleas el cual no creemos que te vaya a decepcionar y mucho menos si jugaste la versión de Arcade, pues la conversión (la cual la hizo una compañía de nombre Saffire) simplemente es excelente. Este es el mismo caso del juego de War Gods (también de Midway) en donde la conversión de Arcade al N64 fue muy buena, aunque muchos jugadores no gustaron del título desde el original.





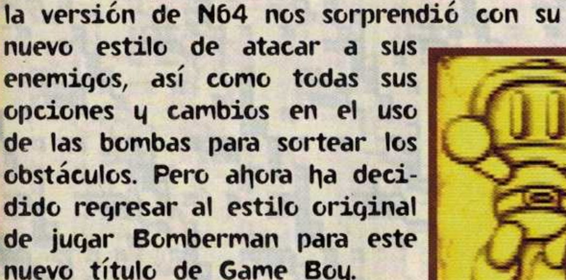
GAME VISTAZO A: BOMBERMAN GB







Estando en búsqueda de un legendario tesoro, Bomberman ha llegado a esta tierra. Finalmente, ha encontrado el anillo de los deseos. En ese momento...
Aaaaaaahhhhhh....
Y así es como la nueva aventura de Bomberman comenzó.





Bomberman es un personaje que ha tenido muchas facetas y en la versión de N64 nos sorprendió con su nuevo estilo de atacar a sus enemigos, así como todas sus opciones y cambios en el uso de las bombas para sortear los obstáculos. Pero ahora ha decidido regresar al estilo original de jugar Bomberman para este nuevo título de Game Boy.

Bomberman GB se juega igual que la versión de NES, pero obviamente tienes más peligros y diversos enemigos a enfrentar, pero eso no es todo, ya que al ir avanzando, deberás elegir entre dos modos, cada uno contiene el mismo número de escenas, pero lo distinto es la manera de pasarlas y las nuevas habilidades de Bomberman.

Cada modo de juego tiene el mismo objetivo: Eliminar a todos los monstruos para abrir la puerta a la siguiente etapa antes de que acabe el tiempo, pero, por ejemplo: El modo A en la primera ronda es "Monster Trial" y aquí debes de eliminar a todos los monstruos en un lapso menor que el tiempo normal, lo cual es bastante sencillo. En el modo B "Monster Count" tienes que eliminar a los monstruos en el tiempo normal pero en un orden determinado, es decir, debes de eliminar primero al monstruo que tenga una flecha, si destruyes a uno que no sea el siguiente, éste aparecerá de nuevo.





Como te podrás dar cuenta, es más difícil pasar una etapa por un modo que por otro, así que debes de elegir bien si quieres un juego sencillo, pero si quieres un reto mayor, elige los modos más complicados. Te recomendamos que te eches todo el juego y vayas probando cada uno de los modos para conocerlos todos, pero si no te quieres aventurar, checa la opción "Lesson' para hacer tu juego más fácil.Algo que hace más sencillo el Bomberman GB es que si derribass la puerta no salen monstruos como en otras versiones, ni tampoco cuando estallas un premio, éste sólo desaparece.

Modos de Juego:

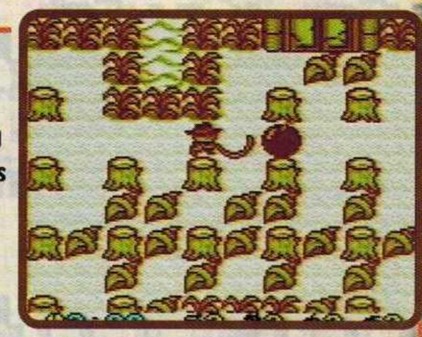
Story



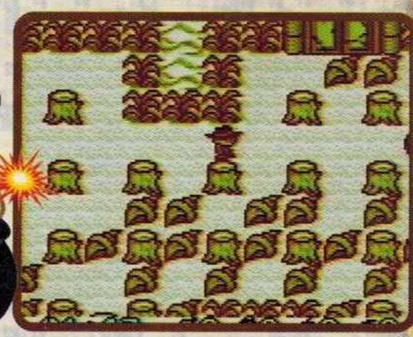
Este es el modo principal del juego, en él tendrás que pasar siete áreas divididas en cinco escenas, cada área cuenta con sus respectivos modos de juego [un modo de juego por área]. Cada que pasas cinco etapas, te enfrentarás a un jefe. Si lo derrotas, podrás seguir avanzando para encontrarte más peligros, y aprender nuevas habilidades. Una vez que pases a este jefe, aprenderás a usar el látigo [¿acaso creíste que su vestuario de Indiana Jones era nada más de cotorreo?]

Uso del Látigo:



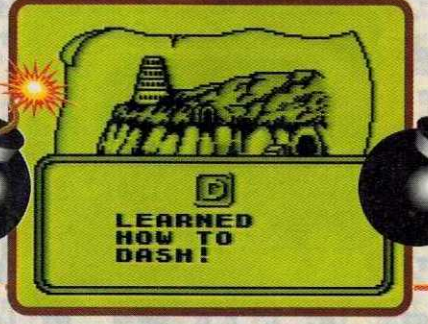


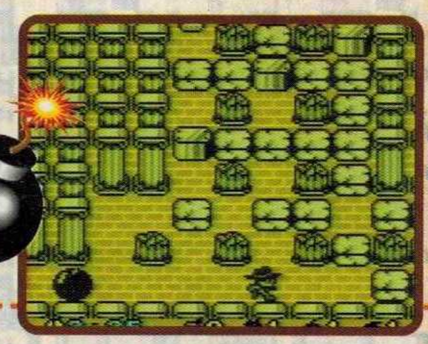
Ahora que Bomberman se siente el Dr. Jones, no perderá la oportunidad de usar su látigo, pero no contra los enemigos, sino con las bombas. El látigo te sirve para empujar las bombas que ya han sido colocadas, por lo que ya no tendrás que acercarte tanto a los enemigos y si te quedas atrapado, podrás salir si es que tienes adónde empujar las bombas. Lo malo del látigo es que la bomba que empujaste, se lleva los premios. Y como no se detiene hasta encontrar una pared o un enemigo, lo más seguro es que pierdas ese premio.



Una vez que pases otras cinco escenas, aparecerá otro jefe. Derrótalo y obtendrás una nueva habilidad que es la de correr. Para lograr esto, presiona el botón B y mueve al personaje [muy al estilo mario Bros].









Te damos sólo las dos primeras habilidades de Bomberman, así que te toca a ti descubrir qué sigue después de esto. Si presionas Select, Bomberman morirá automáticamente, usa esto cuando estés perdido ó hayas empezado un mal juego.

Bomberman GB se juega a la perfección en el Game Boy y en el Super Game Boy, sus modos de juego lo hacen muy interesante y el látigo lo hace más divertido. Lástima que la música sí es un poco deprimente y te aburre muy rápido. Esperamos que sigan apoyando así al Game Boy.

Lesson

Esta es una opción muy útil, ya que en ella practicas los modos de juego de cada área, por lo que si quieres llegar bien preparado y que no te sorprendan entre etapas, practica aquí todos ellos. Pero si quieres vivir la aventura con todas sus sorpresas, no te recomendamos que elijas este modo si es que no has terminado el juego para que no le quites la emoción. Pero si no te quieres sobrecalentar el cerebro, aquí están todos los modos y lo que debes hacer en cada uno. Algo curioso es que aquí manejas a Bomberman en su look normal y que nada más es una escena por área.



AREA 1

Modo A: Monster Trial. Debes de eliminar a todos los monstruos en un período de tiempo menor al normal.

Modo B: Monster Count.
Elimina a los monstruos en orden, guíate por la flecha. Si eliminas a un monstruo que no tenga flecha, éste reaparecerá.

AREA 2

Modo A: Hideout Swamp. Elimina a todos los monstruos además delos nichos escondidos. Aparecen cuando te acercas a ellos.

Modo B: Regeneration Swamp.
Vence a todos los monstruos y a los nichos visibles. Si no destruyes los nichos, seguirán apareciendo monstruos de él.

AREA 3

Modo A: Switch Ruins. Elimina a los monstruos pero ten cuidado con los switches, si los prendes o apagas incorrectamente quedarás atrapado.

Modo B: Switch On Switch.
Al prender un switch, otros aparecerán, ¡prende todos los switches!

AREA 4

Modo A: Mighty Monsters. Destruye todas las gemas, para destruir todos los monstruos.

Modo B: The Fake Gem.
Destruye la gema verdadera, si destruyes la falsa, saldrá gas venenoso de las grietas.

AREA 5

Modo A: Monster's Tongue. Bombardea la lengua del monstruo para poder proseguir.

Modo B: Monster Lift.
Párate en las lenguas de los monstruos para pasar las paredes de los laberintos.

AREA 6

Modo A: Cave Trial. Destruye a los monstruos en la obscuridad antes del tiempo menor al normal, bombardea la lata para tener luz otra vez.

Modo B: Cave Count.
Destruye a los monstruos en orden [con las flechas], bombardea la lata para tener luz.

AREA 7

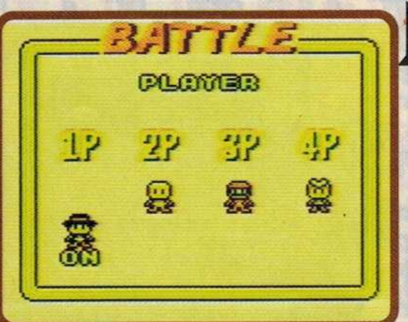
Modo A: Jungle Warp. Elimina a los montruos, cambia los switches y teletranspórtate de una cueva a otra.

Modo B: Forest Maze. Destruye a los monstruos y viaja de cueva en cueva, ¡pero las cuevas están ocultas!

Password

Afortunadamente este título cuenta con password para que puedas continuar tu juego en el momento que desees, además de que no es muy largo y por lo tanto hasta lo puedes memorizar. Lo malo del password es que debes empezar toda el área de nuevo.

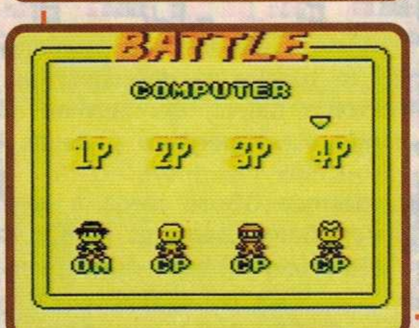




Battle

En este modo pueden jugar hasta cuatro jugadores con el SGB, ó puedes activar al CPU para que controle a los otros personajes. Puedes elegir el tiempo, el número de batallas y el escenario donde van a luchar.







PAGINA 64

FLYING DRAGON
Natsume



Los súpers son tan visuales como útiles.

Prepárate para una buena pelea, pues Natsume trae un gran título para tu sed de golpes y patadas para el Nintendo 64. De los juegos clásicos que han llegado del NES o SNES al N64, Flying Dragon ha cambiado bastante su forma de juego haciéndolo mucho más dinámico que sus predecesores.
Los personajes, ataques y movimientos se han mejorado. Ahora cuentas con combos y poderes que le dan mucho más valor al juego, incluso cuentan con un tipo súper que podrás guardar para un momento en el que el enemigo tenga la guardia baja y causarle un gran daño, hacer counters y agarres.



La súper defensa es muy buena contra los encimosos.

No estés muy cerca del caído, porque uno nunca sabe cuándo se levanta, ni de qué humor.





Gracias a las características del Nintendo 64, podrás grabar tus avances, nuevos movimientos y objetos colectados, así como los niveles en el Controller Pak.





Este juego fue distribuido originalmente en Japón por la companía Culture Brain, la cual distribuyó aquí en América originalmente esta serie de juegos, pero la versión de 64 Bits será comerzializada en nuestro continente por Natsume. Por cierto, con este título se estrena Natsume como distribuidor de juegos para el N64 (hay que recordar que ellos se han encargado de traer otros títulos para el SNES que salieron en Japón, que son buenos y que ya no había esperanza de verlos aquí como Lufia II o Harvest Moon.

Los poderes son muy buenos y variados.

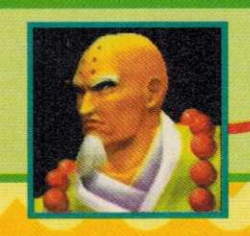




Los agarres son muy vistosos, checa éste.



Combos, movimientos y súpers pueden combinarse para destrozar al oponente.



SD Mode





Los personajes se ven más estilo manga.

En primera, los peleadores o más bien su aspecto, es de guerreros chavitos o Super Deformers (personajes achaparrados).



Esta amable chiquilla toma muy en serio su papel de ursurera, algunos premios están carísimos.



Personajes extras, sólo trata de enfrentarlos.

En este modo podrás pelear con 8 personajes más 8 escondidos, pero no sólo tienes que pelear contra todos, ya que dependiendo de las peleas, obtendrás premios con nuevos movimientos o dinero para comprar armas, armaduras e ítems que te ayudarán en tu camino por la gloria.











Otro punto muy importante es que en el modo de historia, puedes guardar a tus avances y peleadores con sus poderes nuevos e ítems para pelear contra el de alguien más o simplemente sentarte y ver cómo tu peleador le da en la torre al al otro.





A veces los oponentes te dan obsequios cuando les ganas.

Dependiendo del nivel que alcances educando a tu peleador, será la inteligencia y movimientos que utilizará cuando esté en automático.

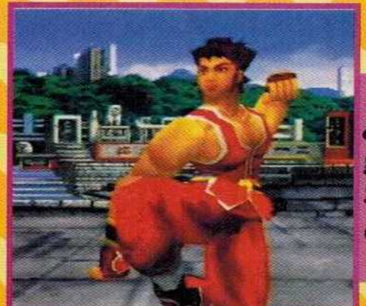
Para empezar, te diremos que este título cuenta varios tipos de juego. En primera puedes seleccionar entre SD Mode y Virtual Mode. Cada una de estas opciones cuenta con un modo de historia, otro de competencia de un peleador o en equipo (para que te enfrentes a alguien más), un árbol de torneo y una arena de práctica, así como opciones independientes con lo que podrás ajustar el juego como más te acomodes. Lo padre es que sin importar el peleador que sea, tienes diferentes movimientos y habilidades dependiendo del modo que selecciones, se podría decir que tienes 2 juegos en uno.



Muévete rápido o te agarran (o tal vez sea al revés).

Virtual Mode





¿Más grandes? Sí y más agresivos.



Puedes mantener al oponente en el aire y aún así seguir dándole por donde le duela.

Este modo es un poco más de golpes que de coleccionar objetos, sin embargo es muy dinámico, tienes más combos por personaje, así como otros que puedes aprender. Como podrás ver, los personajes se ven muy reales o tal vez más grandes, por lo que son más ágiles.



Virtual Mode

En este modo seleccionas si quieres que las batallas sean en ambiente de 2 dimensiones o de 3, ya que este último tiene movimiento de profundidad.



Esquiva y ataca, es la mejor técnica.





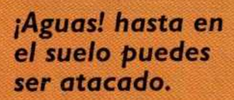


A nuestro parecer en SD Mode te picas mucho más, porque siempre buscas algo nuevo qué encontrarle, ya sea enemigos o subir de nivel tus ítems, pero para agarrarte del chongo con un cuate no hay nada mejor que el Virtual Mode.



¿Poderes?... ¡Claro!, hasta en el aire.





¡Aguas! hasta en el suelo puedes ser atacado.



Ataca, elévalos y ¡no los dejes caer!

Es importante mencionar que esta evaluación está basada en el juego japonés, por lo que nos han informado que Natsume le está metiendo mano a algunos detalles como los fondos, la animación de los movimientos (para que sean más fluídos) y algunos ángulos de la cámara para que tomen la acción desde un punto más dramático. La versión americana saldrá muy pronto.



¡¡¡Ouch!!! Eso duele.





Juégalo, verás que es muy divertido.

Bien, finalmente tenemos otro juego de peleas poligonales para el N64. Seguramente los fans de este género deben de estar muy contentos con la próxima aparición de más de 3 títulos para este sistema en este mes y el siguiente. Flying Dragon tiene opciones muy interesantes y 2 modos de juego muy divertidos. Aunque este juego tiene bastantes opciones, seguramente a muchos les parecerá como un título de peleas común y corriente. Todo es cuestión de gustos.







Pues tuvimos que esperar un poco de tiempo antes de que Midway llevará acabo la conversión al N64 del popular juego de carreras de Arcade. ¡Sí! Nos estamos refiriendo a Cruisin' World. Estamos seguros que tienes un poco de miedo o por lo menos curiosidad por averiguar si esta conversión es igual de "no tan buena" como la de Cruisin' USA, pero para que puedas empezar a leer este artículo con tranquilidad, te anticipamos que definitivamente Midway ahora sí realizó un muy buen trabajo.



La temática del juego es la misma que en Arcade... ¡Cómo! ¿No jugaste la versión de Arcade? Sí, estamos conscientes que no era la máquina más barata de los locales, pero esa no era razón para no... bueno, en realidad nosotros tampoco la jugamos mucho porque somos bien codos... en fin. Entonces, si no conociste el juego, debes saber que éste consiste en correr, abordo de un auto deportivo, a través de varias pistas, pero, a diferencia de su antecesor, en lugar de recorrer los estados de la Unión Americana, compites en varios países alrededor del mundo.

Antes de ver el juego a fondo, veamos las opciones que tiene.

En el menú principal puedes escoger los tres diferentes modos de competencia, además hay una opción para dar de alta los datos que tengas guardados en tu Controller Pak.





En la pantalla de Options, podrás modificar la función de los botones del control, hacerle ajustes al sonido y cambiar algunas cosas de la pantalla del juego. También, como es compatible con el Rumble Pak, puedes variar la intensidad de vibración de cada movimiento que realice tu vehículo. Puedes elegir el número de vueltas de cada carrera y la dificultad del juego. Este título también cuenta con batería para guardar tus récords.







Los tres modos para competir que puedes elegir son:



Cruisin' World

Aquí corres en pistas a nivel internacional. Cada que ganes alguna competencia, avanzarás en el Rankin y empezarás otra en una mejor posición. La única desventaja que tienes, es que no puedes utilizar el turbo de los vehículos.



En Championship



Eliges la dificultad de los circuitos y cuando hayas terminado alguno, podrás elegir otro más difícil. Dependiendo de la dificultad son las pistas en las que deberás correr. Aquí sí puedes utilizar el turbo.



En Practice



Podrás recorrer todas las pistas y practicar en cualquiera de los dos modos de juego que ya mencionamos. Este es un buen entrenamiento, pues en cada vuelta que le das a la pista, aparecerá el fantasma de tu auto corriendo de la misma forma que lo hiciste en la vuelta anterior; esto es muy útil y te ayuda para mejorar tus vueltas y tu tiempo.





En total son 12 vehículos los que podrás escoger; cada uno de ellos tiene diferentes características, como es normal en los juegos donde escoges diferentes personajes (eso de dos personajes iguales, pero con diferentes nombres como Ryu y Ken ya está un poco pasado de moda).







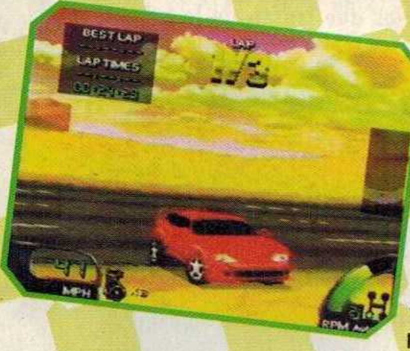
En realidad, esta versión de Cruisin' World no es tan innovadora para el género de carreras (ni la versión original), así que no vas a encontrar un estilo nuevo ni nada por el estilo; el único objetivo es llegar primero que los demás a la meta, pero, si te sirve de algo, tienes tres perspectivas para jugar, primera persona, normal y de lejos (¡Guaauu!...no te sirvió de mucho, ¿verdad?).



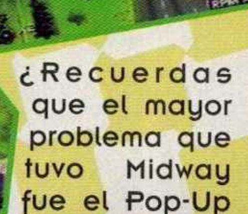
Una cosa que es clásica y que ningún buen juego de carreras puede prescindir de ella es que puedes elegir dos modos de transmisión para tu auto, Manual y Automatic... desgraciadamente esto no fue incluído aquí...je je, no es cierto, de hecho, tienen unos nombres un poco ma... más que diferentes, originales: el Cruis.O.Matic (automático) y el XL Powershaft (manual).



Algo que caracterizó a Cruisin' USA, fue el poder cambiar de BGM durante la carrera y esto fue incluído para esta versión. Es un detalle muy bueno, pues te da la impresión de tener un CD Player en tu auto y tienes la capacidad de personalizar aún más tu juego.



Como comentario final, podemos decirte que los programadores de Midway quisieron sacarse la espina de Cruisin' USA y le echaron muchas ganas para que este título les quedara bien y vaya que se esforzaron mucho, pues les quedó tan bien que existe mucha diferencia entre este título y el anterior.





¿Recuerdas que el mayor problema que tuvo Midway fue el Pop-Up (que es cuando los gráficos van apareciendo como por arte de magia)? Pues, aunque aún existe ese problema, ya se ha logrado minimizar bastante, además, los gráficos fueron mejorados (ya no se ven tan acartonados como antes) y por la textura tan buena que se les dio, hace que te fijes menos en el Pop-Up. La movilidad también fue superada y ahora sí te dan ganas de jugarlo.

En cuanto a la música, esta también es excelente y muy variada. Sin tomar en cuenta que ésta es una adaptación de Arcade, Cruisin' World es un juego bastante divertido y lo es aún más en su modo de 4 jugadores simultáneos.



Ahora sí te recomendamos que le eches un ojo a Cruis'n World, estamos seguros que te mantendrá entretenido por muchas horas.



PAGINA 64

FORSAKEN

Tal vez ya te diste cuenta que el género de los juegos en primera persona ha sido muy recurrido y explotado; como es común en este tipo de situaciones, cuando algún género ya llega a su límite, los programadores de juegos comienzan a experimentar sobre un mismo concepto y esto da como resultado muchos títulos que tratan de lo mismo, aunque con muy pequeñas diferencias que no dan pie a un nuevo estilo de juego (como le llegó a pasar al género de peleas).

Lo que queremos dar a entender con este "rollo", es que ya se está haciendo costumbre que los juegos de primera persona, que casi siempre tienen su origen en el formato de PC, tengan versiones en todas las plataformas (como Quake, el cual analizamos también en este número) y uno de estos títulos y que revisaremos en estas páginas es Forsaken.

Como ya mencionamos, este juego es de primera persona, pero con la diferencia de que ahora no avanzarás por los niveles a pie, sino abordo de modernas motocicletas y por eso, tanto las armas como los enemigos van de acuerdo con está innovación.



Para hacer tu juego más placentero, puedes bajar o subir el volumen de la música o de los efectos de sonido, aumentar vidas o configurar los botones que usarás para jugar; todo esto lo haces en el menú de opciones que se encuentra en la pantalla principal.







Algo más que puedes elegir en la pantalla principal son los modos de juego. Single Player es para un sólo jugador y avanzas de forma parecida a Doom.

En Battle Mode, tendrás que jugar una cacería contra otro vehículo, además cuenta con tres categorías, Bronze, Silver y Gold. Está opción es muy buena, pues la forma en la cual están construídos los niveles se presta perfectamente para jugar unas "escondidillas".



Todos los avances que consigas en el modo de Single Player, los podrás guardar en el Controller Pak y los das de alta en la opción de Load en el menú principal. Por cierto, también es compatible con el Rumble Pak.

En Multi Player podrán enfrentarse varios jugadores al mismo tiempo, o si no tienes con quién jugar, podrás poner al CPU de contrincante. Aquí encuentras dos tipos diferentes de juego, el Max Frags, en el que gana quien destruya más enemigos y Last Man, donde gana quien logre sobrevivir.

Al comenzar cualquier modo de juego, podrás elegir uno de los ocho vehículos disponibles y estos son: Beard, Lokasenna, Foetoid, Nim Soo Sin, L.A. Jay, Clark Culver, Earl Sleek y Trucker; obviamente, cada uno tiene cualidades individuales y ya dependerá de ti cuál elijas.





Para empezar, tienes muchos movimientos que en otros juegos de primera persona no, por ejemplo, en lugar de sólo moverte hacia adelante, hacia atrás y hacia los lados, también podrás girar sobre tu propio eje y voltear instantáneamente para defenderte si te están atacando por detrás. El tener tanta libertad de movimiento se debe a la estructura de los niveles, pues como casi todos son túneles y tu vehículo flota en vez de estar sobre el piso, son necesarios estos movimientos para no quedar a merced del enemigo (si eres seguidor de los juegos de primera persona, con Forsaken vas a recordar inmediatamente el juego de Descent de PC, pues el concepto es muy parecido).





En cada escena tendrás diferentes misiones; algunas veces tendrás que destruir a todos los enemigos, destruir algún reactor o a un enemigo en específico. Al terminar las escenas aparecerá una pantalla con el status de la misión y ahí podrás ver si te faltó algo o simplemente qué tan bien cumpliste con ella.









Durante el juego, en la pantalla podrás ver tu energía, el número de enemigos que has eliminado (o a veces los que te faltan por eliminar) y las armas que tienes. También tienes una mira que sirve para apuntarle a tus enemigos; también, cuando eres atacado con un misíl, aparece un mensaje previniéndote.







Cuentas con dos armas básicas, un láser y un lanza-misiles. En cuestión de armas, Forsaken tiene una innovación, pues, a diferencia de otros juegos, tus disparos no se terminan, sin embargo, en la mira tienes una barra que te indica el nivel de energía de tu láser y cuando éste se termina, tus ataques serán menos efectivos y más lentos (cuando los misiles se terminan, ya no podrás disparar más de estos, qué lógica, ¿a poco no?)





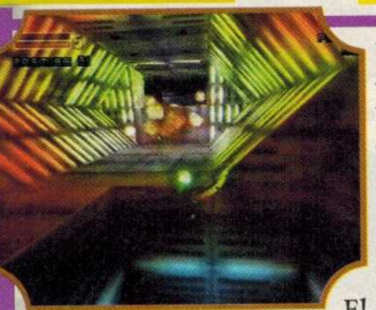


Otra innovación es que ahora tienes otro punto de vista para ver la acción, pues además del modo de primera persona, también tienes el modo de tercera persona.



Hay una gran cantidad de ítems que te servirán para cumplir con tus misiones, por ejemplo, misiles súper poderosos, mejores lásers, shield, energía para tu arma, etc.

Esto es chistoso, pues generalmente, en este tipo de juegos tú no conoces nunca al protagonista, pero en esta ocasión podrás hacerlo, aunque tiene sus desventajas, pues además de que ya no tendrás la mira para auxiliarte, verás cómo tu personaje es destruído (iouch!)



En cuanto a originalidad, no es muy bueno, sin embargo tiene muchos detalles por los que vale la pena que le eches un ojo, por ejemplo, podemos decirte que los gráficos son excelentes, las texturas son muy suaves y no notas nada de pixeles tanto en las escenas como en los enemigos. La acción es rapidísima; esto hace que el juego no sea nada aburrido. Como hay música durante el juego (por lo menos en la versión que jugamos), no te sientes tan solo como te sentías en Doom, por ejemplo. El concepto de Forsaken no es tanto de suspenso, sino de acción, así que sí tú no eres alguna víctima de la onda de los juegos de primera persona, te recomendamos mucho este título, pero si lo eres, lo más que podemos decirte es que Forsaken, junto con Turok y GoldenEye, es uno de los mejores del género para N64.



NOVEDADES

Varias Novedades de Nintendo

Este mes tenemos nuevas noticias de Nintendo a nivel nacional e internacional. La primera (la nacional) es que Gamela tiene una promoción que le va a encantar a los propietarios del Virtual Boy, pues tiene a la venta un paquete que consta de nueve títulos para este sistema y estos son: Red Alarm, Panic Bomber, Nester's Funky Bowling, Mario Clash, Virtual Boy Wario Land, 3D Tetris, Galactic Pinball y Golf. Este paquete sólo lo podrás adquirir en tiendas y franquicias autorizadas por Gamela, así que si tienes este sistema, te recomendamos aprovechar esta promoción, pues vale mucho la pena invertir en estos títulos, ya que están a un súper precio, la mayoría son excelentes y muy divertidos, además, son de colección.







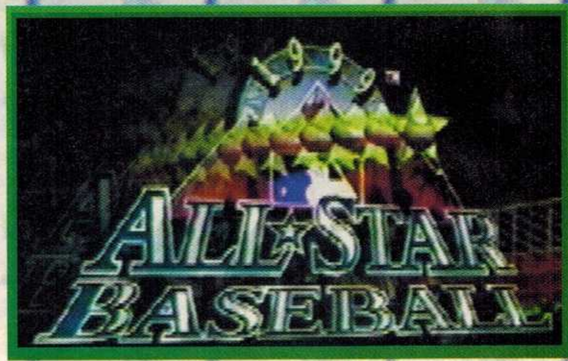
Otra de las noticias nacionales es que ya está a la venta un limpiador de cartuchos para el N64. Este aditamento es muy útil para que puedas darle un mantenimiento frecuente a tus juegos y así no tengas problemas con su funcionamiento. Con este limpiador no correrás ningún riesgo, pues es muy fácil de usar y muy confiable. Lo podrás encontrar en cualquier tienda autorizada de Nintendo a un precio muy accesible. Estamos seguros que con este limpiador, junto con los cuidados básicos que debes tener con los cartuchos, muy pronto vas a dejar a Luigi sin trabajo.



ROCKMAN & FORTE

La nota internacional es una muy buena noticia para los videojugadores japoneses. Capcom ya anunció la próxima salida de una nueva secuela de la serie Mega Man para el Super Famicom. Este título lleva por nombre RockMan & Forte. En esta nueva aventura, Rock Man (Mega Man) y Forte (Bass, de Mega Man 7) con la ayuda del Doctor Thomas Light y sus amigos, deberán impedir a toda costa que el chiflado Doctor Albert W. Willy junto con su nuevo ejército de robots, concrete su obsesionado sueño de conquistar el mundo. Al parecer, en este título puedes jugar con Rock Man o con Forte y por ahí reaparece también el misterioso hermano de Rock, Blues (Proto Man), aunque no sabemos si sea un personaje que puedas seleccionar. Con nuevas escenas, peligros y personajes, Rock Man continúa dando batalla en este sistema de 16 bits y esperamos que estas noticias muy pronto sean buenas también para todos los poseedores del Super Nintendo y podamos jugar Mega Man 8: Megaman and Bass. Además, esta noticia da pie a que especulemos en un nuevo título de Capcom con este personaje como protagonista en un juego para el N64 (estaría bien, ¿no?)

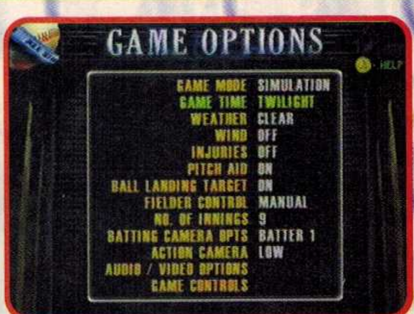








Vaya que este número está muy variado, ya que hay análisis de todo tipo de juegos, de primera persona, de RPG, de Game Boy, de peleas, de carreras, de aventuras y, por supuesto, no podían quedar fuera los de deportes y vamos a apoyar a este género analizando un par de juegos de Baseball. El primero es de Acclaim y su nombre es All Stars Baseball 99. Aunque la versión que pudimos jugar de este título estaba algo incompleta (pues, seguramente por el "99" creemos que aparecerá a finales de este año o a principios del próximo), podemos darle una pequeña revisada.



Lo primero que salta a la vista de este título es que tiene bastantes opciones. En las generales podrás hacer los cambios clásicos, como cambiar el clima, poner o quitar los Fouls, el número de innings, la acción de la cámara, etc.

GENERAL MANAGER
TRADE PLAYERS
ROSTER MOVES
CREATE-A-PLAYER
SET LINEUP
SCOUTING REPORT
SET ROTATION
PLAYER DRAFT
RESET ROSTERS
SAVE

Otras opciones que tiene sirven para que tomes el rol de Coach y prepares a tu equipo antes de los partidos; puedes cambiar la alineación, intercambiar jugadores, cambiar sus posiciones, elaborar estrategias, etc. Aunque son unas alternativas muy interesantes, desgraciadamente son tantas (con el objetivo de darle mayor realismo al juego), que te tardas más en cambiarlas que en jugar, pero son muy buenas si eres aficionadísimo al Baseball.

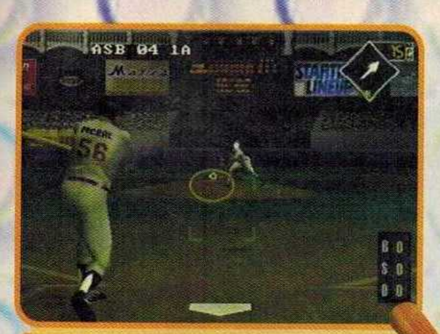


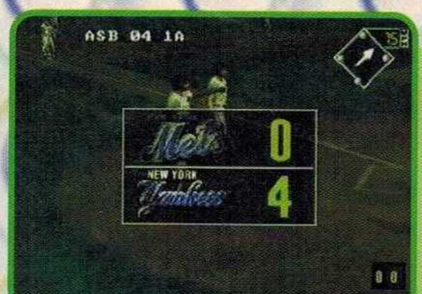
Una opción en la que sí vale la pena enfatizar es la de Create-A-Player, donde podrás crear a un jugador a tu gusto, poniéndole nombre, características físicas, datos personales y hasta podrás ponerle el estilo de juego de algún jugador famoso.



En el menú principal podrás elegir Quick Play para jugar un partido sencillo. Independientemente de esto, hay más modos de juego y más completos. Uno de ellos es el MLB Play; éste es principal en donde podrás elegir tres tipos diferentes de juego, exhibición, temporada y Playoffs. El Home Run Derby consiste en el encuentro de dos equipos, pero en lugar de jugar un partido normal, el ganador se determinará por la cantidad de Home Runs que logre conectar. Dentro de cada modo de juego todavía hay más opciones (tal vez dentro de esas existen más, pero ya no quisimos verlas pues lo más seguro es que nos encontraramos con otras y nunca hubiéramos podido jugarlo).





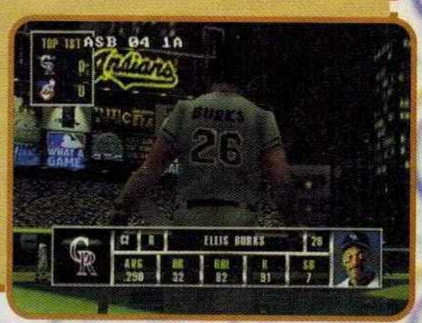


Al escoger el modo de temporada, jugarás precisamente eso, una temporada completa de Baseball y competirás contra todos los equipos de la liga y la posición en la que quedes al terminar, determinará si pasas o no a los Playoffs, aunque si no quieres pasar por este largo proceso, puedes entrar directamente al final en la opción de Playoffs.

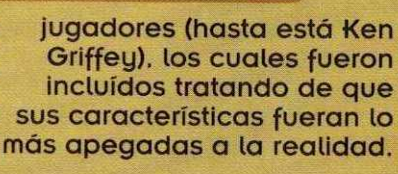


El modo de exhibición de MLB Play es sólo un encuentro amistoso y se lleva a cabo como normalmente se juega un partido de Baseball.





Aquí puedes encontrar a todos los equipos reales de las Ligas Mayores con sus respectivos jugadores (hasta está Ken Griffey), los cuales fueron incluídos tratando de que sus características fueran lo más apegadas a la realidad.



Las características del modo de juego no cambiaron nada de lo que es el concepto original de este deporte, así que el objetivo es el mismo. Ni la movilidad ni los valores del juego estaban del todo programados (o por lo menos eso queremos pensar) y tal vez por eso era un poco difícil realizar los movimientos básicos, pero aún así, vamos a ver en qué consisten.



Los estadios reales también fueron incluídos con lujo de detalle, de hecho, hasta pudes verlos en todo su esplendor gracias al zoom in que tienes disponible.



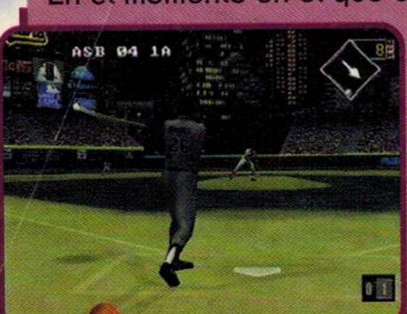




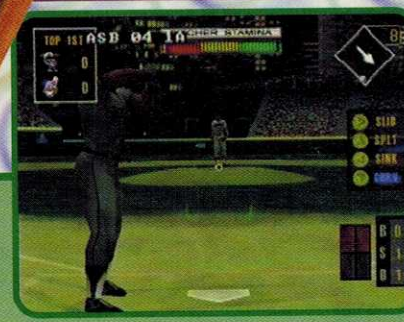
Cuando te toca estar al bat, tu deber será estar muy concentrado y esperar el momento en el que el pitcher lance la bola para que puedas darle un buen batazo y así, ir avanzando por las bases. Para hacer esto, en la pantalla aparecerá un cuadro color verde; éste indicará el rango que tienes para batear y si el lanzamiento va fuera de este cuadro, lo mejor será no abanicar, pues es seguro que el Umpire marcará bola. Dentro del cuadro habrá dos "punteros", el pequeño indica la posición en la que el pitcher lanzará la bola y el óvalo amarillo indica la posición del bat.

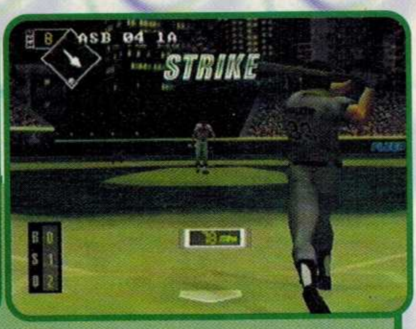


En el momento en el que el pitcher lanza, debes colocar tu puntero sobre el del pitcher para conectar el batazo. Obviamente si no lo consigues y el puntero del pitcher está adentro del cuadro, abaniques o no, te marcarán un strike, aunque también influye la capacidad de bateo que individualmente tenga cada jugador. Si no quieres arriesgarte a fallar, puedes hacer el clásico toque de pelota.











Cuando es tu turno de ser el pitcher, el procedimiento será similar al del bateador. Dependiendo del botón que presiones, será el tipo de lanzamiento que ejecutes, ya sea curva, recta, etc. Lo conveniente aquí es "marear" un poco al bateador con tu puntero para después lanzar en el momento en el que menos se lo espere. La estamina del pitcher aparece en la parte superior de la pantalla y cuando está baja, lo mejor es que lo mandes a descansar para darle oportunidad a otro en mejores condiciones. Al hacer el lanzamiento, se registrará la velocidad del mismo. Debes estar atento, pues en lo que te decides a pitchear, algún jugador del equipo contrario le hará lo "chistoso" y tratará de robarse la base, en ese momento podrás lanzar la bola hacia alguna de éstas para hacerle un Out.

Al momento de que tú o cualquiera de tus compañeros consigue batear, deberás correr hacia la base que te corresponde y no importa si es necesario barrerte para llegar a salvo y así anotar una o más carreras.





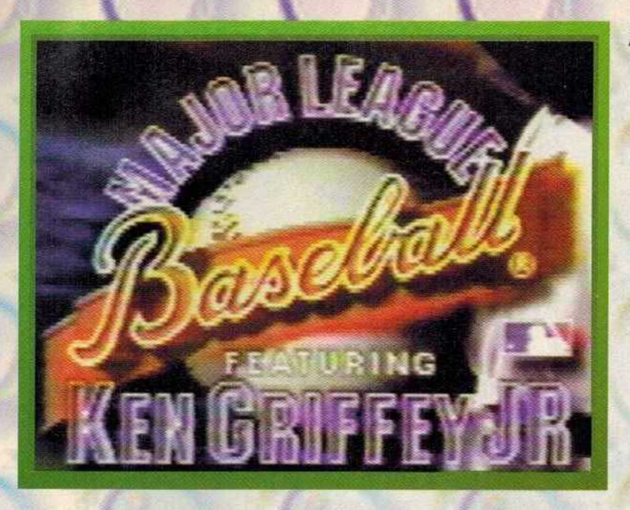


Si tienes la mala suerte que el equipo contrario conecte un batazo, tu labor será tratar de atrapar la bola, pero si fallas, deberás reaccionar rápido para lanzar la bola a la base donde consideres que puedes marcarle un Out al contrincante.



Aunque este juego no es realmente innovador en lo que a modo de juego se refiere, gráficamente es de lo mejor que se ha visto para este tipo de juegos, de hecho hasta parece que estás viendo un partido real de Baseball por los movimientos tan bien definidos. Desgraciadamente no podemos decir lo mismo de la movilidad, pero esperamos que esto se deba a que el juego está en una etapa un poco preliminar. Por cierto, All Stars Baseball 99 es compatible con el Controller Pak y también con el Rumble Pak.

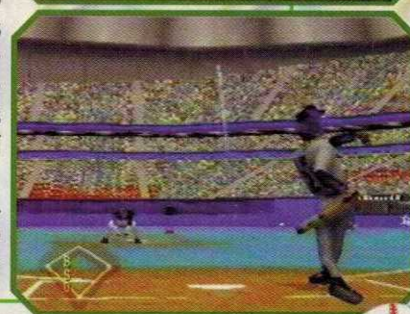




Ahora pasemos al esperadísimo título en el cual Nintendo trabajó durante mucho tiempo y por fin está a punto de salir: Major League Baseball Featuring Ken Griffey Jr.



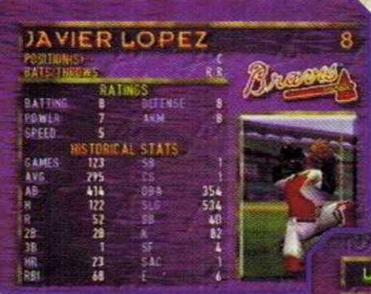
El que pongamos dos juegos del mismo género en un sólo análisis, no significa que estemos haciendo algún tipo de comparativo o algo así (para nada), lo único que queremos es que veas las diferencias y similitudes entre estos dos títulos y así puedas... bueno, mejor pasemos al análisis para no meter más la pata.





En cuestión de opciones, este título no cuenta con tantas como All Stars, sólo las básicas y de hecho no incluyeron la de editar jugadores, pero hasta cierto punto esta es una ventaja, pues ya no pierdes tanto tiempo en poner opciones que a final de cuentas casi no se notan a la hora de jugar.

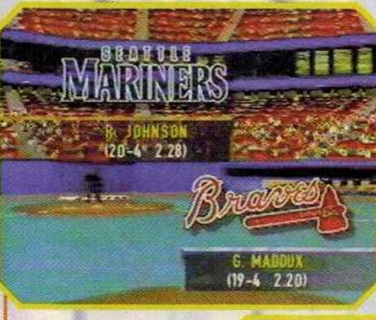




Puedes ver las características y las estadísticas de los jugadores, para que te des una idea de cuál es el mejor equipo y así puedas obtener mejores resultados en los partidos.



Los modos de juego disponibles son:



Exhibition

En donde jugarás un simple partido amistoso.



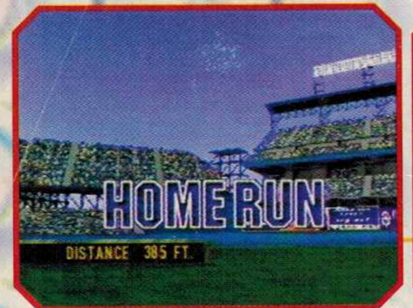
Season



Para jugar una temporada completa de las Ligas Mayores.

Home Rune Derby

Donde, al igual que en All Stars, el ganador será quien logre conectar la mayor cantidad de Home Runs.





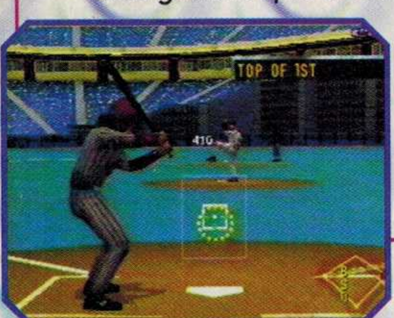


Aquí también encuentras a todos los equipos y a todos los jugadores de las Ligas Mayores. También están todos los estadios y tienen unos diseños igual de buenos que en All Stars, sin embargo, una diferencia es que en lugar de verlos sólo con el zoom antes de elegirlos, también podrás recorrer cada esquina de ellos. Este detalle, aunque sólo es estético, es bastante bueno.

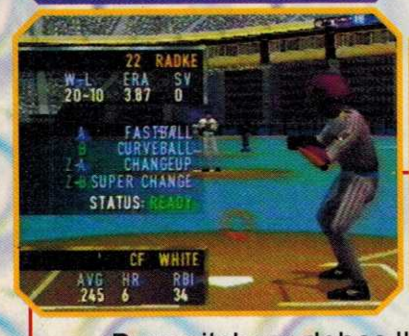
No sabemos quién le robo la idea a quién, pero el modo en el que se desarrollan ambos juegos es muy parecido.



El modo de batear es casi igual que en All Stars. Aparece un cuadro verde con dos punteros, uno es del pitcher y otro del bateador...(para mejor referencia, vuelve a leer lo de All Stars, por favor). La diferencia aquí es que el cursor del bateador es un círculo, el cual abarcará un área más grande dependiendo la habilidad de cada jugador (como te imaginarás, el puntero de Ken Griffey Jr. es dos veces más grande que el de un jugador promedio).





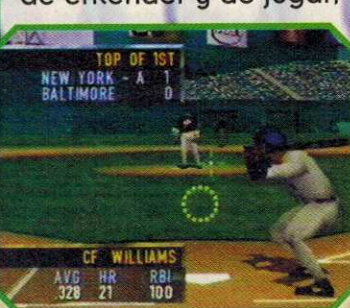




Para pitchear debes llevar a cabo el mismo procedimiento. Aquí no se diferencían mucho estos títulos, pero sólo en cuestión de mecánica, pues en lo que a Gameplay se refiere, es mucho más fácil en MLB hacer todas estas acciones.



Aunque gráficamente este título no es tan bueno como All Stars, los jugadores tienen mayor variedad de movimientos, además de que celebran más al anotar y se lamentan al ser derrotados. Major League Baseball cuenta con una movilidad excelente, además de que es mucho más sencillo de entender y de jugar, nosotros creemos que esto lo hace más divertido.

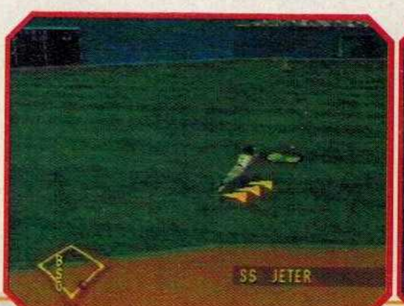


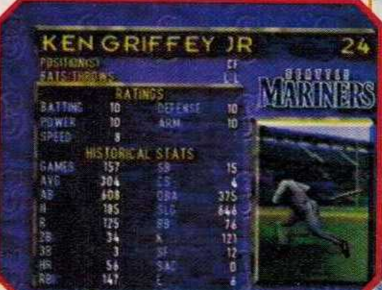






A final de cuentas, no podemos decir en este momento cuál de los dos es mejor, pues, por ejemplo, hay algunas cosas que le fallan a All Stars, como la movilidad, o que los gráficos son un poco obscuros para el tipo de juego; y a Major League Baseball Featuring Ken Griffey Jr. le faltan algunas opciones que los fanáticos de hueso colorado del Baseball pueden extrañar, sin embargo su nivel de entretenimiento es superior. En resumen, si ambos juegos, así como están, ya estuvieran a la venta, definitivamente nosotros nos inclinaríamos hacia Ken Griffey Jr., pero hay que tomar también en cuenta que Nintendo lleva ya bastante tiempo trabajando en este título y Acclaim tiene tan sólo un prototipo incompleto. Pero de cualquier forma, esperamos que esta compañía le eche ganas para sacar un juego que no sea opacado por la estrella de los Marineros de Seattle.





Retos Mario's Picross

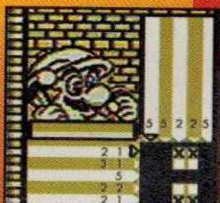
Parte del nuevo formato de nuestra revista incluye o más bien no incluye el reto de Mario's Picross. Esta decisión la tomamos debido a que es una sección bastante conflictiva para nosotros, sobre todo cuando se trata de ver cúal es la respuesta del reto anterior. Es por eso que éste será el último a excepción de uno más que será especial pues viene con premio. Para nosotros este tipo de juego sobre papel es muy entretenido y te recomendamos que no dejar de practicarlos por tu cuenta.

Columnas (de izquierda a derecha): 5 4 / 4 6 / 2 1 2 5 / 2 2 5 / 1 4 3 / 1 6 2 / 1 1 2 1 1 / 3 2 1 1 1 / 4 2 1 1 1 / 2 1 1 1 / 3 1 2 1 / 4 3 2 1 / 2 6 2 1 / 2 2 4 / 1 3

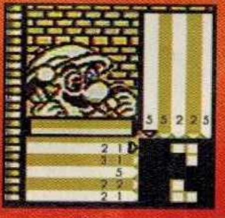
Filas (de arriba a abajo): 4 7 / 2 7 / 2 6 / 1 1 1 2 / 1 2 1 / 6 2 2 / 1 3 2 2 / 1 1 3 3 / 1 1 5 2 / 2 2 / 3 1 / 4 1 5 / 5 7 / 6 1 / 14

Solución en el próximo número.

INSTRUCCIONES

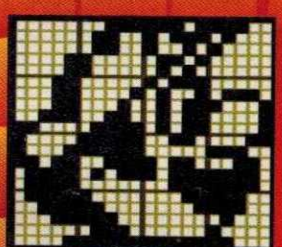


Recuerda que los números que están en las líneas horizontales y verticales son el número de cuadros juntos que debes marcar. En este ejemplo hay 4 líneas en las que debes marcar 5 cuadros: ¡Llena esos primero y donde estés seguro que no va nada pon una X.



Checa la segunda línea de números horizontales (de arriba a abajo) ahí se te indica que van 3 cuadros juntos y después uno. Aquí está fácil, pues ya tienes dos cuadros marcados en esa línea así que lo único que tienes que hacer es agregarle uno más y con eso automáticamente puedes deducir la tercera y cuarta línea vertical (de izquierda a derecha).

Solución al reto de Mayo





Los Grandes

1



1080° SNOWBOARDING

¿Te has fijado que Nintendo ha lanzado 2 juegos que, aunque son divertidos y son de carreras, los ha usado para experimentar técnicas de programación?
Estos casos han sido (según nosotros) Wave Race 64 con el efecto de agua y 1080° Snowboarding con el efecto del hombre de cristal. De cualquier forma y como dijimos, estos juegos son muy divertidos.

N64 / NINTENDO

2



NBA IN THE ZONE 98

Ahora que la temporada de basketball en EU está en su máximo apogeo, le está dando un apoyo importante a este sensacional juego de deportes de Konami.
Aunque es muy probable que este título no vaya a permanecer mucho tiempo entre la lista de favoritos con la salida de NBA Courtside, que en nuestra opinión, es mejor juego que el de Konami.

N64 / KONAMI

3

BOMBERMAN GB



Aunque muchas personas no lo creyeron en su momento, este mes está bastante reñida la lista de los grandes en cuestión de títulos que hay para el N64 y el GB.
Esto demuestra que realmente este sistema viene con mucha fuerza para lo que resta del año y el siguiente con la salida del GB a color.

GB / NINTENDO

4



THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA

Afortunadamente, Konami de América está tomando muy buenas decisiones con los juegos que distribuye en nuestro continente. Este título es una muy buena muestra, pues aunque se puede considerar como un juego 100% para el mercado japonés, no por eso deja de ser excelente tal y como lo mencionamos en su ocasión.

N64 / KONAMI

5



QUAKE

¿Sabes por qué los juegos de primera persona tienen gráficos tan obscuros? Pues, es para ayudar a evitar lo que se llama Motion Sickness. Este efecto es muy común entre la gente que no está acostumbrada a estos juegos y se presenta como un mareo al jugar por más de una hora. Lo mejor en este caso es dejar de jugar un rato y después volver a hacerlo hasta que te acostumbres.

N64 / MIDWAY

---

6 WARIO LAND 2 — GB / NINTENDO

7 YOSHI'S STORY — N64 / NINTENDO

8 CASTLEVANIA LEGENDS — GB / KONAMI

9 TUROK: THE BATTLE OF BIONOSAURS — GB / ACCLAIM

10 FIFA: ROAD TO WORLD CUP 98 — N64 / EA SPORTS

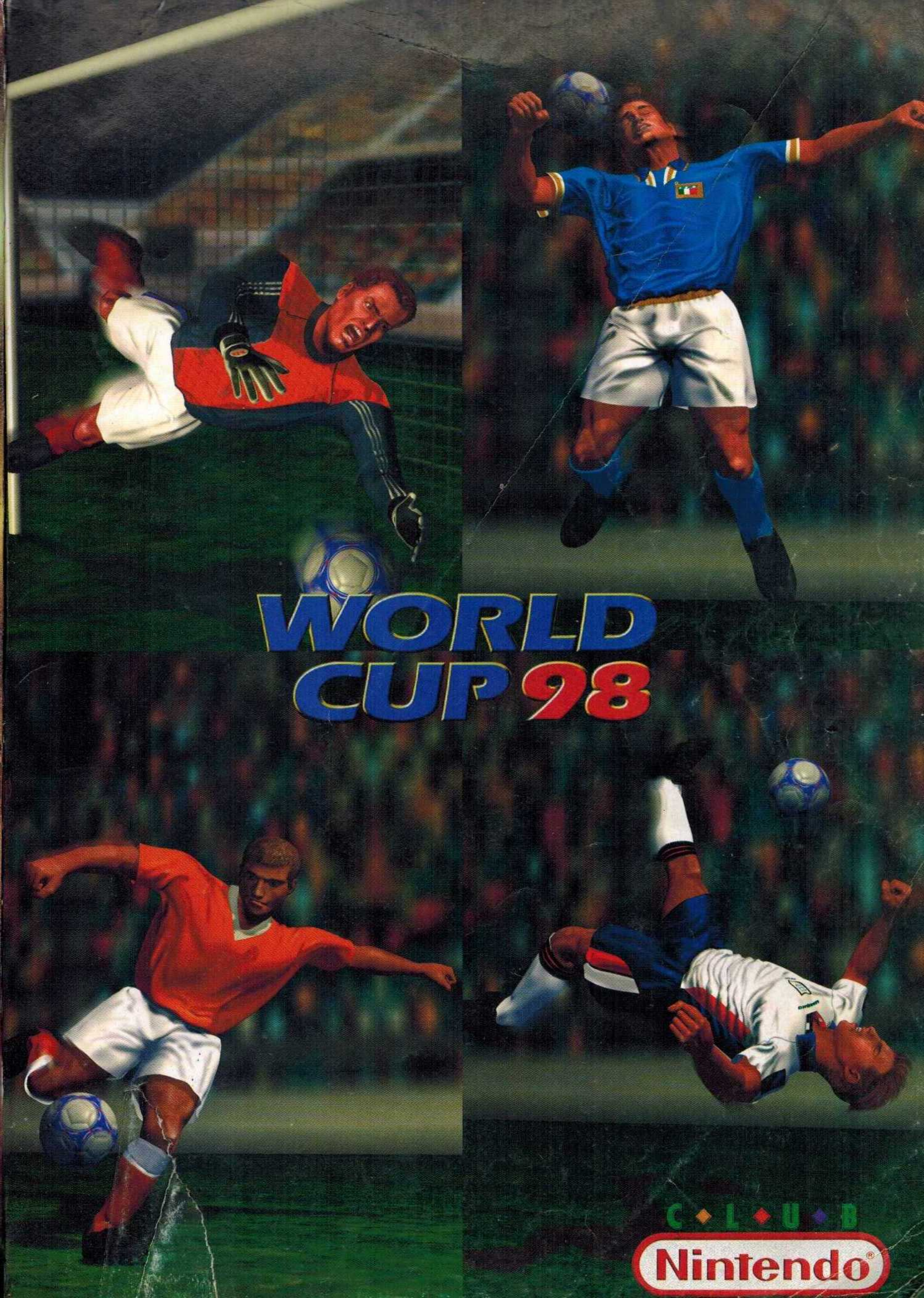
11 DIDDY KONG RACING — N64 / NINTENDO

12 IS STAR SOCCER 64 — N64 / KONAMI

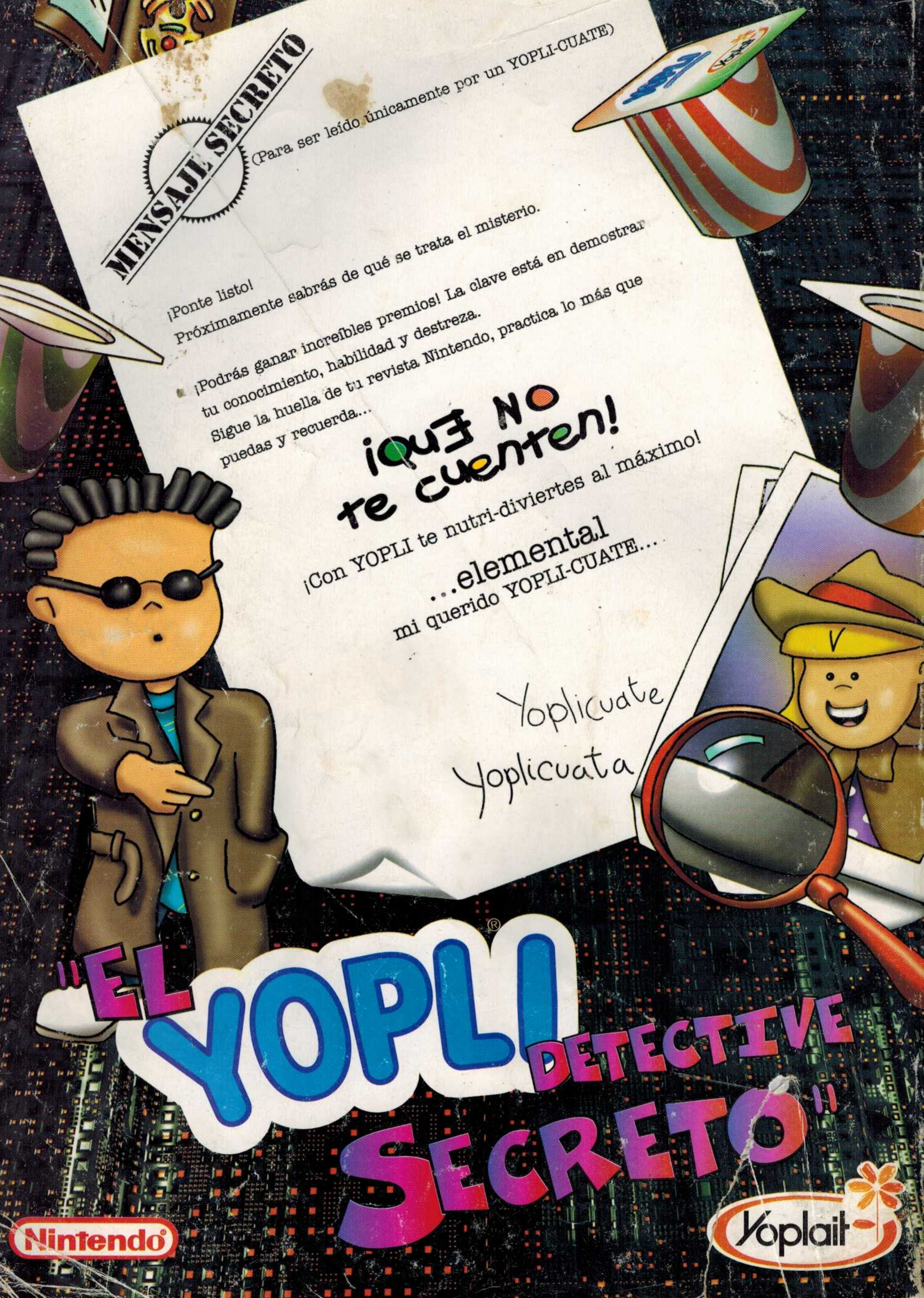
13 JEOPARDY! — N64 / GAMETEK

14 FIGHTERS DESTINY — N64 / MIDWAY

15 KIRBY'S DREAMLAND 3 — SNES / NINTENDO



WORLD
CUP 98
C L U B
Nintendo


MENSAJE SECRETO
(Para ser leído únicamente por un YOPLI-CUATE)
¡Ponte listo!
Próximamente sabrás de qué se trata el misterio.
¡Podrás ganar increíbles premios! La clave está en demostrar tu conocimiento, habilidad y destreza.
Sigue la huella de tu revista Nintendo, practica lo más que puedas y recuerda...
¡QUE NO te cuenten!
¡Con YOPLI te nutri-diviertes al máximo!
...elemental mi querido YOPLI-CUATE...
Yoplicuate
Yoplicuata
"EL YOPLI® DETECTIVE SECRETO"
Nintendo®
Yoplait